杂志信息：

名称：掌机王SP VOL.171

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年12月13日

页数：212页

游戏需要妹纸的陪衬。

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.171
研究中心
火影忍者 疾风传 终极冲击 PSP
最终幻想 零式 PSP
TV GAME
大赏
玩家评选
选票随书附赠
大奖等你拿
攻略透解
超级马里奥3D大陆 3DS
跨过我的尸体 PSP
专题企划
从游戏谈旅行
——掌机世界一日游
SUPER MARIO 3D LAND
Little DEVIANTS
赠品
《小小变异者》
主题海报
特快专递
PSP 初音未来 女歌手计划 扩张版

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2011年12月11日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第173辑上公布，敬请关注。

大奖

北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄 2名

北通动力堡垒（普通版） 2名

北通MVP特洛伊（无线震动版） 2名

幸运奖

北通动力堡垒（迷你版） 1名

北通“魔方炫音”耳机 1名

北通PSP“中国风”胶套 1名

北通PSP“中国风”水晶盒 1名

北通原生铜高速数据线 1名

北通原生铜HDMI高清线 1名

本次活动赞助厂商及网站

《掌机王SP》第169辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名

手柄、外接电源

北京市	房宽京
宁波市	胡涵
汕头市	王森
马鞍山市	许磊
大连市	张笑语
玉林市	周华生

幸运奖 6名

北通掌机周边

温州市	季轩辅
开平市	梁卫钊
石家庄市	刘梁
西安市	麦奕欣
清镇市	欧阳邦杰
沈阳市	汪亮

《掌机王SP》第169辑 DVD问答——中奖名单

合肥市	李金东
乌鲁木齐市	黎翔
玉林市	覃友

答案：C

3名

PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注

专题企划

P63

旅行是人类众多业余活动中最常见的一个项目。作为掌机玩家，我们更有“带着掌机走到哪儿玩到哪儿”的先天优势，所以在本辑的“专题企划”中，我们诚邀各位读者跟随作者一同进入掌机世界，来一次二次元之旅。当然了，如果您真的想背上行囊，来一次实实在在的旅行，也可以从本文中学到不少实用的知识。

从游戏谈旅行——掌机世界一日游

攻略透解

P100

立体世界，别有洞天

表里世界全金币收集攻略

隐藏要素全揭秘

超级马里奥3D大陆 3DS

身负诅咒的家族，世代交替的战斗！

攻略透解

P118

系统详解

要点攻略

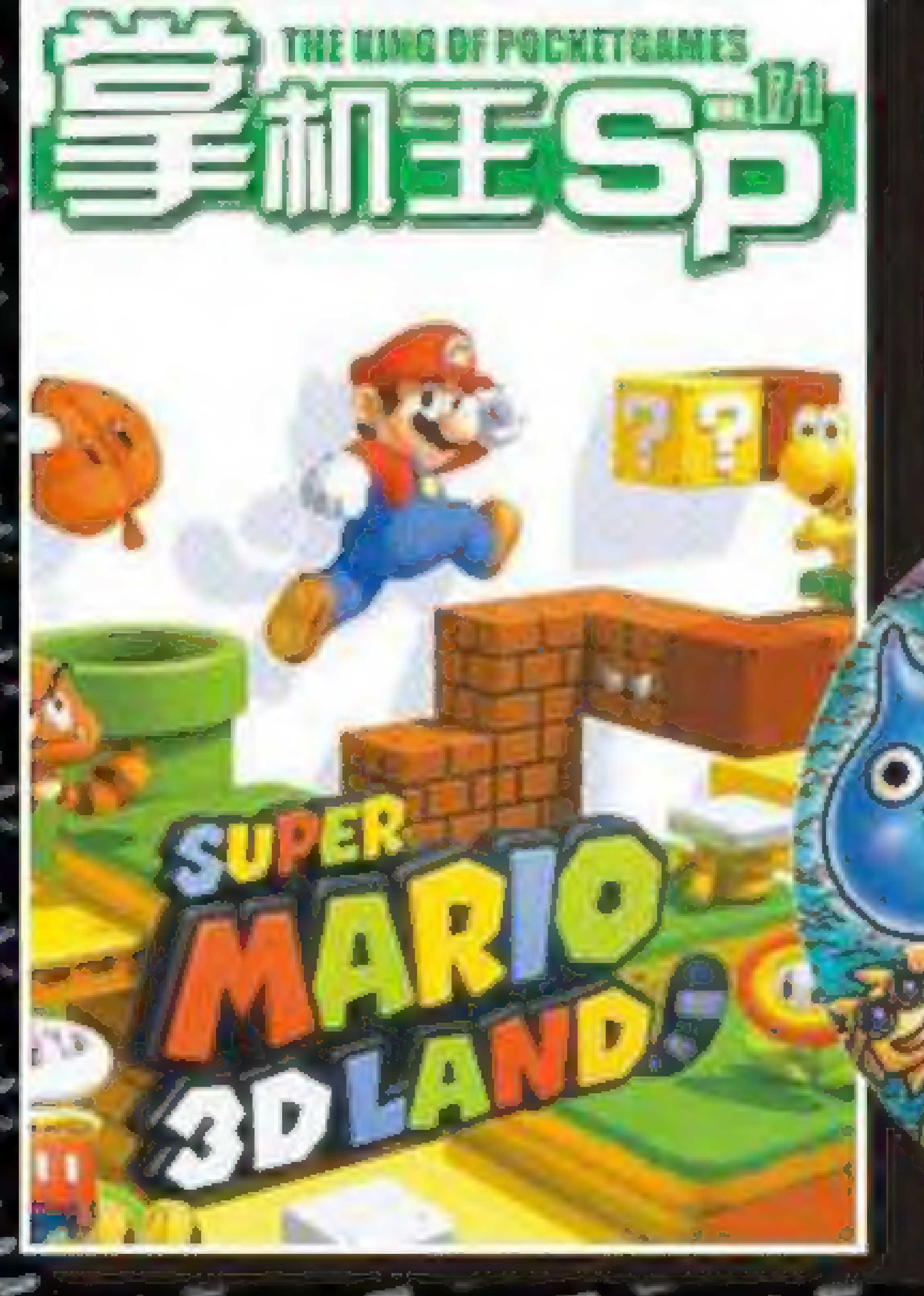
全神明解放条件

跨过我的尸体 PSP

卷首语

临近年末商战，各厂商都毫不吝啬地抛出了自己的看家大作，可以说接下来的一段时间大家都不用愁没游戏玩了。3DS方面，正如岩田聪在秋季发布会上说的那样，为玩家准备了超越上半年的大作群，打头阵的是由任天堂的当家明星马里奥领衔的《超级马里奥3D大陆》，本辑的《掌机王SP》也为读者们带来了本作的详尽攻略，让大家能更好地领略《马里奥》的魅力。玩完《马里奥》后也不会闲着，接下来还有12月月头的《马里奥赛车7》以及12月中的《怪物猎人3 G》等，大作是一作接一作。相对地PSP的年底游戏阵容就较为冷清了，11月过后就要迎来一段较长的真空期，不过这也是为了给作为接班人的PSV让路，PSV的首发游戏阵容与3DS的大作群相比也毫不逊色，《未知海域 黄金深渊》和《大众高尔夫6》都是值得关注的大作，看来今年的年末商战又会非常热闹。

乌冬



封面用图：
超级马里奥3D大陆
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.171

地址：http://www.tudou.com/programs/view/kD8lm-0x5FU/
密码：666666

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中将出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名称及各游戏机名称的解释如下

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

CONTENTS 目录

游戏一品轩

攻略透解

研究中心

下崽工房

专区地带

市场动态

玩转PSP

玩转NDS

掌门人

自由谈

其他

游戏索引

健康游戏忠告

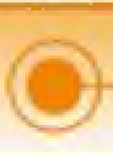
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

SCEJ公布UMD用户在PSV上玩PSP游戏的方法



正如大家所知的，PSV并没有设置UMD光驱，因此Sony的这台次世代掌机自全貌正式公布之日起，它的UMD兼容问题就一直受到外界的关注。如果是之前购买了PSN数字下载版PSP游戏的玩家倒是不会受这个问题的困扰，但那些购买了UMD物理媒体游戏的玩家则一直在等待Sony方面给出明确的说法，毕竟如果手头的UMD资源完全没用的话那对于玩家来说实在是过于浪费，并且对于PSV本身来说，这一点相对于能够完全兼容NDS游戏的3DS也是一个软肋。

对于这个问题，Sony方面给出了一个折中的做法，解决办法还是靠数字下载版。只要是拥有UMD版游戏的玩家，可以在PS Store中以比普通数字下载版更优惠的价格来购买这款游戏的数字下载版，这项服务被称为“UMD Passport”（UMD通行证），将于今年12月6日起正式启动。此项服务的具体使用流程如下：首先，玩家需要通过PSP在PS Store中下载免费提供的“UMD登录应用”；其次，在PSP主机中插入UMD的状态下，启动“UMD登录应用”并按照指导来进行操作；第三步，在PSN账户中登录UMD，之后就可以以便宜的价格购买登录过的UMD游戏的数字下载版了。不过需要注意的是，同一张UMD只能在一个账户上进行登录绑定。由于数字下载版可以无障碍地在PSP和PSV主机上进行运行，因此这样就解决了UMD用户在PSV主机上玩PSP游戏的问题。这样一来，玩家便可在PSV强悍的5英寸有机EL屏下、以更出色的画质、以及媲美家用机操作的双摇杆来玩之前的PSP游戏了。此外，那些对应GPS、摄像头以及麦克风的PSP游戏，都可以直接用PSV内置的GPS（仅限3G版）、摄像头和麦克风来进行操作。Sony同时宣布了将PSP游戏的存档传送到PSV中的方法，玩家可通过PS3或PC使用PSV“内容管理”功能来传输记录，如果是使用PC作为媒介，则需要事先安装“内容管理助手”这一软件。

在Sony方面首次宣布“UMD Passport”这项服务的11月11日当天，已经有超过40家游戏厂商的大约200款游戏支持这项服务。价格方面因游戏而已，最便宜的为500日元（如《大众高尔夫 携带版2 廉价版》等），最贵的为1000~1050日元（如《啪嗒砰3》、《GT赛车》等）。Sony表示今后会和各大游戏厂商配合，不断丰富支持这项服务的游戏阵容和厂商，目前已经确定Capcom、Square Enix、SEGA等大型公司今后都将支持这项服务。

11月9日

PS时代的经典名作《超级机器人大战F》和《超级机器人大战F 完结篇》，由NBGI以Game Archives（即官方模拟器）的形式在PlayStation Store上架供玩家们下载，两部作品的售价均为1200日元。作为《机战》初期系列（DC战争系列）的完结篇，《F》以前后两部的形式最早登陆于SEGA土星平台，后移植到PS，在当时以全语音的大魄力战斗画面以及带有语音的事件场面，带给了玩家们极大的震撼，而《新世纪福音战士》、《飞跃巅峰》等超人气作品也是从《F》开始首次在《机战》中出现的。

Banpresto重启“和谐英雄”系列，两款新作开发中

NBGI旗下的Banpresto表示将把早期的“和谐英雄”（コンパチヒーロー）系列项目进行全新延续。在“和谐英雄”系列中，来自《假面骑士》、《奥特曼》、《高达》等作品中的人气角色以SD版拟人化的造型展开梦之共演，对于喜爱日本特摄片和机器人动画的玩家来说具有一定的吸引力，系列包括丰富的产品线，在早期的FC、SFC等平台上非常活跃，但是进入2000年之后就几乎销声匿迹，因此此次的项目重启对于很多骨灰级玩家来说意义不小。

▲伟大战斗 全面爆破。

系列复活的第一部作品为PSP版的《伟大战斗》新作——《伟大战斗 全面爆破》（グレイトバトル フルブラスト），游戏将由《洛克人EXE》、《蜡笔小新》等系列作品的开发商Inti Creates负责制作。本作是“和谐英雄”系列中的主力系列“《伟大战斗》”诞生20周年的纪念作品，也是系列时隔13年的完全新作。游戏类型为横版动作游戏，在游戏中玩家可以选择包括自由高达、奥特曼在内的6位充满个性的新旧英雄，以及36位援护角色。玩家最多可派3名英雄出战，并在战斗中按L和R键随时切换使用角色。这款游戏将于2012年3月1日发售，普通版售价为6280日元，限定版售价则为11530日元。这款名为“双重战斗盒”（ツインバトルBOX）的豪华限定版除了将包括完整版的《伟大战斗 全面爆破》游戏UMD一张之外，还将额外附带同为“和谐英雄”系列一员的《战斗躲避球》（バトルドッジボール）最新作《战斗躲避球3》UMD一张。此外，该限定版中还将附带游戏主题歌音乐CD以及《伟大战斗》20周年纪念小册子一本。

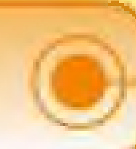
▲战斗躲避球3。

▲《伟大战斗 全面爆破》豪华限定版。

▲失落的英雄。

系列复活的第二部作品为上个月已经宣布的3DS版《失落的英雄》（ロストヒーローズ），这款游戏将会是系列第一部迷宫RPG作品，包括假面骑士电王、ν高达等人气角色均会在游戏中出现。游戏将由参与过“《世界树迷宫》系列”、《真·女神转生 奇幻之旅》等作品编程的LanCarse负责开发，暂定2012年内发售。

11月10日 为了纪念旗下人气音乐游戏“《太鼓之达人》系列”诞生10周年，NBGI宣布了游戏将与日本国民美少女组合AKB48进行合作的事宜。AKB48于今年10月26日发行的冠军单曲《风は吹いている》将作为10周年纪念歌曲收录在《太鼓之达人》的相关作品中，并且游戏的电视广告也会由她们来出演。游戏的最新街机版本已于11月中旬在日本上市，对应网络的本作能够通过网络不断更新最新的歌曲。而之前在iOS平台发售并获得好评的《太鼓之达人Plus》也将于今年冬季移植到Android平台，并且系列还确认将向社交游戏领域进军。



《超级马里奥3D大陆》狸猫装遭动物保护团体非议

狸猫换装是此次《超级马里奥3D大陆》中的重头戏，由于可爱而且好用而深受玩家们的喜爱。但是，就是这样可爱的狸猫装却成了国外动物保护团体PETA的眼中钉。该团体指出，马里奥身着的狸猫外套是由狸猫皮所制成的，这在现实世界中意味着活剥狸猫的毛皮，身着狸猫装的马里奥在向外界宣扬身穿皮草有理这一观点。为此，该团体还特意在此反对活动的网站中，制作了一款Flash迷你游戏，内容为操纵被剥去了毛皮血肉模糊的狸猫，通过跳跃沟壑和障碍的方式去追逐夺走了它的毛皮的马里奥。PETA的执行副社长Tracy Reiman倡议：“今年冬天，请大家把衣柜中的皮草衣服丢掉，这将多给狸猫和其他可爱的动物们一条生命。”（注：原文中用的是1UP，即在恶意讽刺《马里奥》中的奖命）

对于PETA方面的高调抗议，任天堂官方并未沉默。任天堂欧洲分部的相关负责人表示：马里奥经常会在游戏中变身成各种动物或物体，其中包括青蛙、企鹅、气球等，有时甚至还会变成金属状态。这些有趣而与众不同的变身能力，赋予了马里奥多姿多彩的强大能力，令游戏性变得更加出色，而马里奥的各种变身装束，从未超脱游戏这一范围。

此前，PETA这一组织还就近期的FPS大作《战地3》中虐杀老鼠的场面进行过指责，并且对《料理妈妈》等游戏也做出了批判。

11月15日

Square Enix宣布原定于冬季发售的3DS音乐游戏《交响旋律 最终幻想》（シアトリズム ファイナルファンタジ-）的准确发售日和价格，游戏将于2012年2月16日发售，价格为6090日元。《交响旋律 最终幻想》是著名日式RPG“《最终幻想》系列”的首款音乐题材作品，游戏中收录历代《最终幻想》作品的知名BGM、歌曲和CG动画，此外系列中的人气角色也会以可爱的Q版形象在游戏中出现。除了以触控方式在3DS的下屏进行类似音乐节奏游戏的操作之外，本作中还将包含RPG成分。

11月15日

10月15日PSV在日本地区开始提供预约之后，瞬间即被抢订一空，使得不少玩家想要订购却无从下手。为了让更多想要购买PSV的玩家们能够顺利预订到主机，SCEJ于本日起再次在日本开放了PSV的预约，包括Yodobashi Camera、Bic Camera、Sofmap在内的日本大型电器店不仅在店头提供预定，玩家亦可通过它们的在线购物网站进行预约。而日本亚马逊等大型购物网站也在同期再次开放了PSV的预定，并在很短的时间内再次宣告主机被订购完毕。PSV游戏方面预约情况最红火的，依然是《大众高尔夫6》和《未知海域 黄金深渊》这样的第一方游戏。

11月16日

Konami官方证实原定于今年12月8日发售的3DS日本国民美少女恋爱游戏《新・深爱》（NEWラブプラス），发售日将延期至明年2月14日，延期幅度长达两个月以上，游戏的同捆版、OST等也顺延至同日。游戏的主制作人内田明理在官方网站表示，《新・深爱》为了能够成为一款让玩家们感到满意的作品仍需要最后的调整时间，因此不得不很遗憾地进行延期，由此对粉丝们造成的不便他深表歉意。此外，原定于明年2月14日发售的画集《新・深爱 collection of pictures》则将延期至明年3月22日发售。

事件 EVENT

PS玩家的大本营！SCEJ展开PS玩家社区服务

SCEJ于11月16日开设了供PlayStation家族的粉丝们相互交流的社区服务网站Play Community。该社区在目前SCEJ运营的官方网站playstation.jp中展开的PlayStation Vita社交网站功能的基础上，进一步扩张功能，并将交流对象由PSV粉丝扩展到整个PS大家庭的粉丝。其主要功能有四项，分别如下：

好友：即玩家可以结交Play Community网站上和自己趣味相投的玩家为好友，加深与其交流。玩家可通过各种条件检索好友，能够很方便地找到与自己的游戏喜好相近的其他用户。团体：玩家可以寻找并加入与自己游戏喜好相近的玩家团体，与趣味相投的玩家们共同讨论感兴趣的话题。玩家募集：供登录社区的玩家们使用的聊天室，玩家可以在这里募集联机对战的同伴、讨论在线游戏的碰头地点等，是全即时的方式为玩家们提供交流场所。论坛：玩家可在论坛中发帖书写各种内容，比如将游戏攻关过程中的要点告诉其他玩家、畅谈对游戏的感谢、提出游戏中的疑问、招募联机玩家等等。

在社区新开张期间，官方还举行了PSV的抽奖活动，将送出PSV 3G版的初回限定版3台，而参加抽奖的方法则很简单，只要与3个以上的玩家结交为好友，并在社区的官方博客中回复即可。

11月16日

日本著名RPG“《传说》系列”于本日发售混音CD《传说系列 战斗混音集2》（Tales Of Series Battle Arrange Tracks 2），其中共收录12首乐曲，售价为3150日元。这张CD中收录的乐曲以“《传说》系列”的战斗音乐为中心，由系列的作曲者之一樱庭统以重摇滚的风格进行全新编曲，带给粉丝耳目一新的感觉。樱庭统是日本著名自由作曲家、键盘手，曾为“《传说》系列”、《霸天开拓史》等作品提供过乐曲，不管是波澜壮阔的交响乐曲还是激情四射的摇滚曲风，都是其所拿手项目。

11月16日

NBGI的3DS版《铁拳》新作《铁拳3D 完美版》（铁拳3D Prime Edition）将于明年2月16日在日本发售，本日公司首次公开了游戏的初回特典。《铁拳3D 完美版》的特典包含两部分内容，其一是可用于街机版《铁拳TT2》中的限定称号，包括纪念3D版发售的称号“铁拳☆3D”、3DCG电影《铁拳 血之复仇》中的著名台词“人的守则”（人のルール）以及能让人联想到年轻版三岛平八超强实力的“天下无双”；其二则是街机版《铁拳TT2》的游戏币50万G，玩家可利用它们在街机版《铁拳TT2》中购买衣服和称号等。

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

迟来的马里奥

年纪大了，感官就有些麻木。最近是巨作高发期，《战地3》、《现代战争3》、《神海3》……个个炮声隆隆，如果是前几年，笔者也会为这些商业大作而热血沸腾，但是现在不知是审美疲劳还是过了热血的年龄，在那些激昂的音乐与枪炮声中也沸腾不起来了。就像别人看《变形金刚3》都看得张牙舞爪，而笔者却看得呼呼大睡。近期能让笔者静下心来自得其乐的游戏只有《超级马里奥3D大陆》。

在任天堂的主机上，能把硬件特性玩得神乎其神的果然从来都只有任天堂自己。3DS刚公布时，大家都误以为它是一部将讲究高性能的掌机，笔者也误认为在突出性能的前提下，第三方将会在3DS上有更好的表现，因为任天堂向来不注重画面，而第三方在图像技术方面有更多的积累。没想到3DS的性能还是比智能手机弱得多，图像表现方面并无发挥空间，而在裸眼3D效果的利用方面，第三方也就是走走过场，潜心研究3D游戏性的不多。能把3D变成真正独特游戏性的还是只有任天堂。

《马里奥》的游戏几十年来都是游戏关卡设计者们的活教材，《超级马里奥3D大陆》也是3D时代的活教材。笔者迄今为止只玩过七八个3D游戏，PS3上3个，其他都是3DS的。在这些游戏中，只有《超级马里奥3D大陆》是在游戏性的层面上升华到了3D时代，而其他只是视觉上的3D。不仅如此，玩《超级马里奥3D大陆》时的视觉疲劳感都比其他3D游戏小得多，不知道是任天堂通过合理的镜头设计降低了视觉疲劳，还是关卡的设计太有趣让人忘记了疲劳，总之这是一个能让人由衷感觉到3D优势的游戏，就像十几年前《超级马里奥64》让人们看到3D多边形时代为平台动作游戏带来的关卡进化。

用一个星期的时间把《超级马里奥3D大陆》通关后，惋惜之情油然而生：如果3DS首发时就有如此杰作，也许如今的处境会大为不同。

操之过急是任天堂在3DS身上所犯的最大错误。

如果不是赶着在2011年春季发售，如果耐心等《超级马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》做好之后再于圣诞商战发售，如果一开始制定的价格不是250美元，而是200美元……如果任天堂不是太急着用3DS改变自由落体的业绩，3DS绝不至于沦落至此，不至于降价三分之一也无法挽救销量，不至于在过去半年只销售300多万台。在芯片业，“上市时间”是一个极其重要的指标，高科技厂商们都在与时间赛跑，将他们的最新技术以最快时间打入市场，抢占新技术高地。但这种“抢时间”的传统观念已经害惨了多家硬件商。比对手早一年半推出“128位机”的世嘉，最终魂断DC；索尼如果缓解了成本与产能问题之后再推出PS3，也会减少许多亏损。任天堂为了赶时间，在一个并非旺季、也缺乏大作的时间推出3DS，首发气势没搞起来，后面要想扭转局面，就要付出数倍的艰辛。如果发售时间向后推迟8个月，在大作因素和黄金商季的双重作用下，首发期间的销量至少能达到两倍以上，有望达到“现象级”的销量，从而走向良性循环。对3DS发售时间的误判，应该可以说是岩田聪担任社长近十年来最严重的失误之一。

最近日本财经界盛传任天堂股价跌破1万日元之时就是岩田聪下台之日，笔者希望这位科班出身、充满儒雅气质的社长能继续率领任天堂，一时的失误不能抹杀岩田聪的功劳，任天堂是一家充满奇迹的公司，只要对游戏乐趣精髓深刻把握的实力仍在，就有再次出现奇迹的机会。

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

御决断

整个10月间，3DS在几乎没有发售什么新作游戏的情况下在日本国内居然热销了约25万台主机。另根据日本权威机构Enterbrain提供的调查报告显示，该月中软件销售排行榜TOP 50内3DS软件销售总数尚不足硬件销量一半，如此倒悬的状况实乃TV游戏业界前所未闻的异象，不禁令人深感诧异。

自从3DS壮士断腕式地大降价以后，该主机在全球范围确实如岩田聪所许诺的那样逐步回归到了厂商心理预期的销售轨道，其稳步增长的势头在日本本土尤其明显。8～10月间，相比PSP的大作叠出，3DS陷入了类似当初N64首发阶段的空前软件荒，然而两方的硬件销售趋势却出现了大逆转。尽管《最终幻想 零式》等畅销游戏轮番轰炸，却丝毫无法再推动PSP的硬件销售，相反根本没有任何有力新作发售的3DS却持续推进，尽显王者气象。销售数据已经清晰显示，最近三月里至少有四成左右的3DS购入者并未同时购买任何专用游戏，如此异象佐证了任天堂曾经面临多数第三方软件厂商袖手旁观的空前险境，目前的已发售软件阵容远远无法满足消费者的胃口，然而他们缘何又争先恐后地购入并不紧俏的3DS主机，显然是对任天堂精心描绘的未来前景充满了憧憬。诚如笔者当初预言的那样，“《怪物猎人》系列”归属权的尘埃落定实际上完全打破了硬件对垒双方的均势格局，Capcom此番大胆举动的实际意义完全可以比照当年Square挟《FF Ⅶ》转战PS平台，未来胜负几乎毫无悬念。

非常明显的迹象显示，任天堂和Capcom早在数年前便已经私下达成了某种默契（传闻与Wii版《MH3》合作计划同时达成一揽子协议），虽然任天堂必定投下了一笔绝对让Capcom食指大动的筹码，但究其根本，对于TV游戏业界未来发展趋势的共同视野才是两社紧密合作的根源！近年来廉价手机游戏对于传统携带游戏市场的冲击日趋明显，作为老牌厂商中坚的Capcom也对此深感担忧，因此与同存严重危机感的任天堂产生了共鸣。再权衡比较了任天堂和索尼两社的综合实力，任天堂过去数年里在业界翻云覆雨的强大实力显然让Capcom极大提升了信任感，而因多线作战陷入连年亏损的索尼早已成瘸足巨人，对于TV游戏产业的投入力度亦今不如昔。索尼对于Capcom的表里不一显然早有觉察，但长达数年期间却无任何有效举措以挽回局面，其经营手段之无力可见一斑。从“怪物猎人事件”，再看名作“《恶魔之魂》系列”的花落他家等连番令人扼腕的昏招，已经充分证明了索尼对于游戏产业缺乏的并不是资金和技术，而是类似岩田聪和宫本茂这样真正了解游戏的市场运营者，这是制约其在游戏产业取得更大成就的关键所在。

任天堂原先预期的3DS销售轨迹是截止至2011年9月末全球1000万台（日本约300万台），然而大地震和来自廉价手机游戏等多重冲击使之实际普及状况远低于预想。来自Capcom等第三方的压力也是任天堂断然降价促销硬件的重要因素，显然以原先的疲软销售态势推移至年末，硬件普及量必然会严重制约游戏的销售，这是3DS的合作多方都不愿意见到的。幸亏任天堂早已做好了万全的准备，方才挽狂澜于既倒。

凭借近几年苦心积累的市场口碑，PSV首发获得成功并非奢望，但是失去了招牌式大作支持的该平台未来将凭借什么和3DS分庭抗礼实在难令人担忧，索尼自社软件市场号召力的积弱始终未得到根本改善，而第三方基本都是趋炎附势的墙头草。有些人至今仍然幻想着Capcom近期会发表PSV平台的《怪物猎人》全新作，实际上该社刻意将《MH3G》发售日定于PSV首发前夕，其决断早已不言而喻了。至于任天堂，已经暂时脱离了最艰难的草创时期，开始玩起了限制出货的饥饿销售把戏，甚至还好整以暇地对诸如《新·深爱》等有力游戏押后发售以延长软件攻势的周期。截至明年三月末，任天堂在本土将以不间断的轮番攻击来遏制PSV的初期普及成果，竞争对手面临的压力会极其沉重。

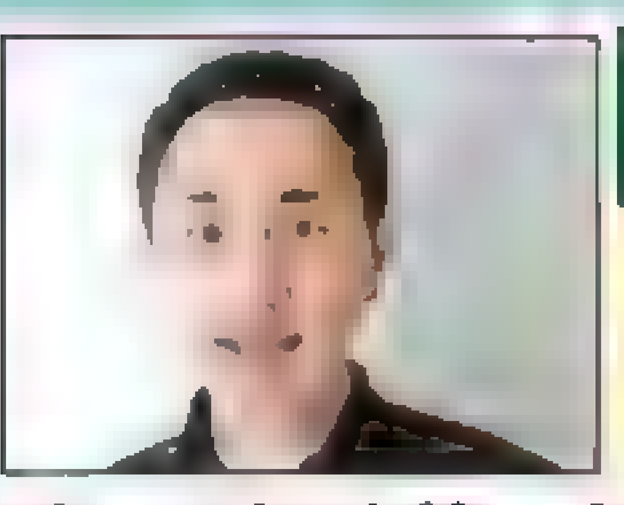
进入11月，随着《超级马里奥3D大陆》的正式登场，3DS的硬件销量如期出现井喷，任天堂期待的大海啸已势难逆转。

游人望远镜

栏目主持
酷洛洛

欢迎收看“游人望远镜”栏目。最近天气开始转凉，一不小心就会像酷洛洛一样得重感冒，各位同学可要注意身体，避免着凉哦。好了，现在就来看看本辑有哪些游戏制作人在此留言吧。

松山洋



受到原作者的赞赏了！

说到星期一，当然是《少年JUMP》（日本国民漫画杂志）的发售日啦，是时候看《JUMP》了！

来看看这里，《火影忍者》原作者岸本齐史称赞《火影忍者 疾风传 终极冲击》呀！真的非常感谢，我们制作组同仁都非常高兴，受到如此鼓励，今后也会在开发上继续努力的！

11月14日

今天入住大井町的宾馆，顺道买了本漫画《死神》总集篇三，读着读着就想睡了，各位晚安~

11月16日

小岛秀夫

《MGS2》角色周边制作中

正在接受取材访问。

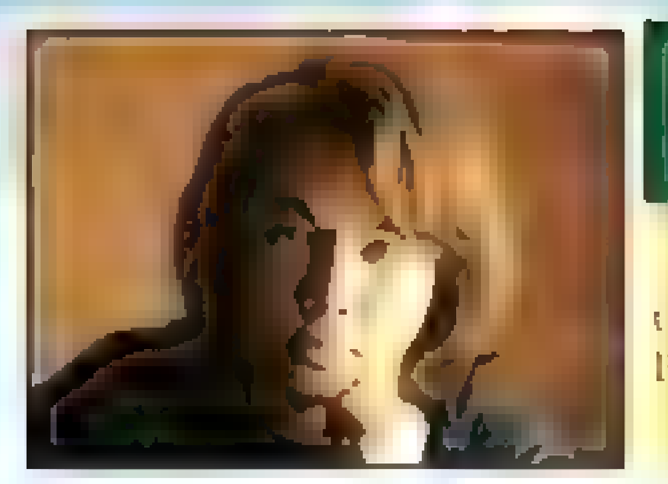
11月8日

现在向各位公开《MGS2》中的最终BOSS——Solidus Snake的模型原型。第一次监修，感觉做得真大！

11月10日

河出书房新社推出了追悼小松左京（日本著名科幻小说家）的文艺别册。小松左京的著作一定要看，值得推荐的作品。

11月14日



小林裕幸

星期天的午饭是《战国BASARA3 宴》的便当。（右图）

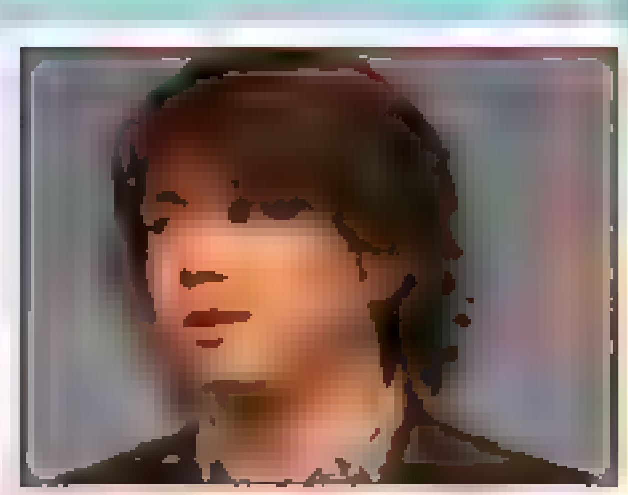
变相做广告?

便当的里面。（左图）

11月6日

东京各站的《战国BASARA3 宴》广告。

11月15日



日野晃博

《雷电十一人GO》进入最后调整阶段

现在正对《雷电十一人GO》进行最终调整。最近感觉《高达AGE》的事情挺够呛的，现在又必须在《雷电十一人GO》的调整方面下功夫，真是不好意思。无论是批评还是支持的意见，两方面我都会接受的。

11月8日

森利道

晒周边

《苍翼默示录 扩张版》的特典CD哦。

11月2日

收到来自韩国FANS的礼物，非常感谢。（上图）

这一套3只的钥匙链各位感觉如何呢？（左图）

11月15日

樱井政博

今晚就吃这个吧。

10月15日

◀《二之国》主题咖喱。

入手iPhone4S

回家后看见iPhone4S到货了，因此手上的iPhone4，最后的工作就是给后继机拍照片么……

10月15日

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

本辑的统计数据为11月的第一周，《超级马里奥3D大陆》毫无悬念地斩获软件销量榜的头名，并且顺利带动当周3DS销出12万台，形势喜人。PSP的硬件维持一贯水准，发售两周的《最终幻想 零式》尽管在发售前不太被人看好，但销量已势如破竹地突破60万，回应了厂商的制作诚意。

软件销量（日本） 2011年10月31日～11月6日

1 超级马里奥3D大陆
スーパーマリオ3Dランド
■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元

本周销量 34万4698套 | 累计销量 34万4698套

经典的角色、精良的关卡，《马里奥》不管走到哪个平台，都保持着顶尖素质。纯从数字看，34万的初动值对于该品牌而言并不算高，但这毕竟是任天堂全面反击的先锋官，为接下来的大作群攻势开了个好头。何况《马里奥》在全球范围内都是长卖作品，本作最终突破百万销量应该不在话下。

2 最终幻想 零式
ファイナルファンタジー零式
■Square Enix■A・RPG■2011年10月27日■7700日元

本周销量 10万2705套 | 累计销量 60万6093套 PSP

要说"《最终幻想》系列"没有了昔日辉煌是不错，但要论日暮西山则言之过早。引起了销售热潮的《最终幻想 零式》是SE拿出诚意制作的一款作品。本作延续了系列庞大隐藏要素的特点，收录战役也十分充足，ACT要素制作精良，无论是RPG还是ACT爱好者都能在这款游戏中找到乐趣。

3 史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团
■Square Enix■A・AVG■2011年11月2日■6090日元

本周销量 4万5529套 | 累计销量 4万5529套

4 世界足球 胜利十一人2012
■Konami■SPG■2011年11月3日■4980日元

本周销量 4万1205套 | 累计销量 4万1205套 PSP

5 火影忍者 疾风传 终极冲击
■NBGI■ACT■2011年10月20日■5230日元

本周销量 8466套 | 累计销量 7万1185套 PSP

6 AKB1/48 星恋关岛
AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……
■NBGI■AVG■2011年10月6日■5229日元

本周销量 7847套 | 累计销量 32万5952套 PSP

7 塞尔达传说 时之笛 3D
ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D
■Nintendo■A・RPG■2011年6月16日■4800日元

本周销量 6796套 | 累计销量 45万7513套

8 nicola监修 模特的潇洒试镜2
■Alchemist■ETC■2011年11月3日■5980日元

本周销量 6467套 | 累计销量 6467套

9 集合！卡比
■Nintendo■ACT■2011年8月4日■3800日元

本周销量 6138套 | 累计销量 25万1535套

10 怪物猎人 携带版 3rd（廉价版）
モンスターハンターポータブル 3rd〔PSP the Best〕
■Capcom■ACT■2011年9月22日■2990日元

本周销量 5733套 | 累计销量 5万9554套 PSP

硬件销量（日本） 2011年10月31日～11月6日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	12万8287台	235万4557台
NDSi	1803台	65万697台
PSP	2万7151台	160万5789台

3DS累计销量 235万4557台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3281万8221台

PSP+PSP go累计销量 1790万2843台

本辑"黄金眼"对两款游戏予以评分。其一是PS平台上口碑很高的《跨过我的尸体》的PSP版重制作，古朴的本作素质上乘，剧情和系统均值得深度玩味。《初音未来 女歌手计划 扩张版》分数中规中矩，基本上是因为与以往作品相比进化不大，仅仅靠换歌（而且大部分名曲都集中在两年前）已经不太能满足口味渐刁的玩家了，期待拓展出新玩法。

栏目主持：胧月

本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

跨过我的尸体

PS时代的个性作品时隔12年后重新制作，受到"短命"和"绝种"诅咒的主角一族想要击倒罪魁祸首——朱点童子，必须经过世代交替的漫长战斗。

苍穹 游戏的独特设定纵使放到今天也依然极具魅力，通过"交神"不断优化族人的基因是本作的核心，而如何培养新人、几时出阵杀敌则考验着玩家的大局观。本作的系统非常完善，八种职业在攻击方式和奥义上各有特色，可以说没有一个是鸡肋，任玩家如何搭配总能找到适合自己的战术，而PSP版新增的"合力奥义"更是让由同一职业、祖孙三代组成的队伍在战斗中大放异彩。不过"天气"和"刀剑锻造"这两个新要素给人感觉还有提升的空间，前者可以追加更为丰富的效果，后者则应引入其他7种武器的锻造和培养。 **9**

总分 **26**

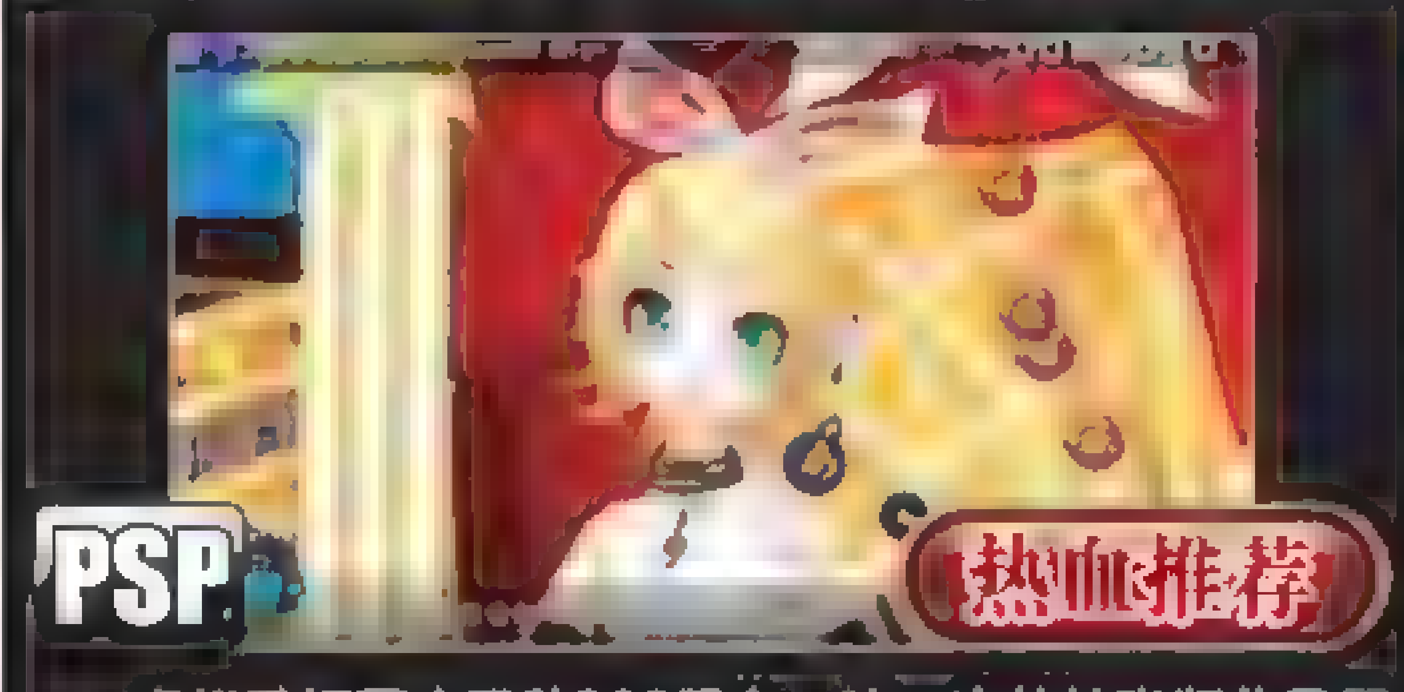
创意	★★★★★
系统	★★★★☆
耐玩	★★★★☆

白菜 重制版令游戏的水平又提升了一个层次，水墨风格的画面非常契合游戏的氛围。不过"刷"的意味比较重，法术、装备等都要靠运气反复刷才能得到。 **8**

胧月 "合体"系统做得好的游戏都不会不好玩，本作也不例外。没有铺张的效果，画面却十分漂亮。没有玩过原版的玩家或许不易掌握剧情，虽零星分散，但经过组合整编后气势相当不凡。

■俺の尸を越えてゆけ■JMD■SCEJ■RPG■2011年11月10日■1人■无对应周边

初音未来 女歌手计划 扩张版



虚拟歌姬再度登陆PSP平台，这一次的扩张版收录了更多动听的歌曲，众多全新的服饰、道具、房间背景等你来收集。

半夏 玩法上和前作基本相同的本作，仅仅在一些小细节上发生了改变，例如选曲菜单可以直接选择使用默认角色进行游戏等等。难度比前作略有上升，同时减少了多种多样的帮助道具，有时候遇到比较困难的歌曲不得不反复挑战。好在节奏模式下获得的点数可以换取更多的收集要素，全新的服饰和道具让人会不由自主地玩下去。曲目方面既收录了前作中的经典，也添加了许多全新的V家歌曲，同时可以鉴赏各种效果华丽的PV。PV编辑模式依旧专业，适合动手能力高的玩家编制更加丰富多彩的PV。 **8**

总分 **24**

耐玩	★★★★☆
节奏	★★★★★
进化	★★☆☆☆

阿鲁 游戏的难度总体有所提升，不过游戏本身没有革新的地方，不但速度调节、按键变化等音乐游戏常见的功能没有加入，录像功能也是遥遥无期。 **8**

白菜 与前作相比系统上并没有明显的进化。但是对于铁杆FANS来说，光是增加大量的人气歌曲就足以使大家买账了吧。大量光标出现时的延迟状况有所好转。

■初音ミク—Project Diva—extend■UMD■SEGA■MLG■2011年11月10日■1人■无对应周边

黃金眼REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH

文 阿鲁

黄金眼评分 27

纸盒战机
ダンボール战机

PSP ◆Level-5◆RPG◆2011年6月16日◆日版 ◆1～4人◆5980日元◆无对应周边

游戏时间：50小时以上

Level-5是个不怎么多产的厂商，产量不多带来的好处就是游戏品质的保证，因此即使如今Level-5走上了全年龄向游戏的道路，但做出来的游戏确实能让各年龄层的玩家都乐在其中，下面就由本人来评述一下这款原创RPG的魅力所在吧

通俗易懂的剧情

说起本作的剧情，虽然一开始埋下了一个“拯救世界”的大坑，不过实际上剧情非常通俗易懂，加上同时又有动画的播出，基本不会出现搞不清楚剧情走向的烦恼。作为一款RPG，故事自然是一大看点，由于本作面向的是全年龄段的玩家，因此故事走的不是深邃难懂的路线。虽然游戏的剧情不那么波澜壮阔、一波三折，但充满动画风格的场景配合丰富的CG动画还是让整个游戏玩起来很有看动画的感觉。特别需要说的是，机器人的战斗非常热血，而且玩过游戏的朋友应该可以发现，游戏在整个过程中都是围绕着“对战”这个主题来进行的，游戏对于对战的描写和刻画在剧情中占据了非常大的比例，很大程度上弥补了剧情简单的不足。看来厂商也发现了光靠简单的剧情无法吸引到年龄较大的玩家，因此加入激烈的打斗来转移这部分玩家的注意力，实际上这也确实是个非常讨巧的方法。

▲虽然最后确实拯救了世界，但过程嘛……

良好的对战氛围

《纸盒战机》的主题是对战，这一点在游戏中很好地表现了出来。故事的背景是LBX风靡全球的2050年，而在游戏中，无论是学校还是大街小巷，都能找到可以进行对战的NPC，将LBX风靡全球的气氛很好地表现了出来。不但寻找不良少年要对战、入侵军工厂要对战，就连间谍想要夺回主人公手中的AX-00也要用LBX来抢，再加上流程中的各种大赛，可以说在游戏中LBX的对战无处不在。除开流程外，本作的联机对战也是延长其游戏时间的重要手段，玩家不但可以和朋友一起组队对抗强大的敌人，也可以联机单挑战个痛快，在PSP便携性光环的加持下，游戏的生命力自然有着很大幅度的延长。

▲游戏的对战规则比较丰富。

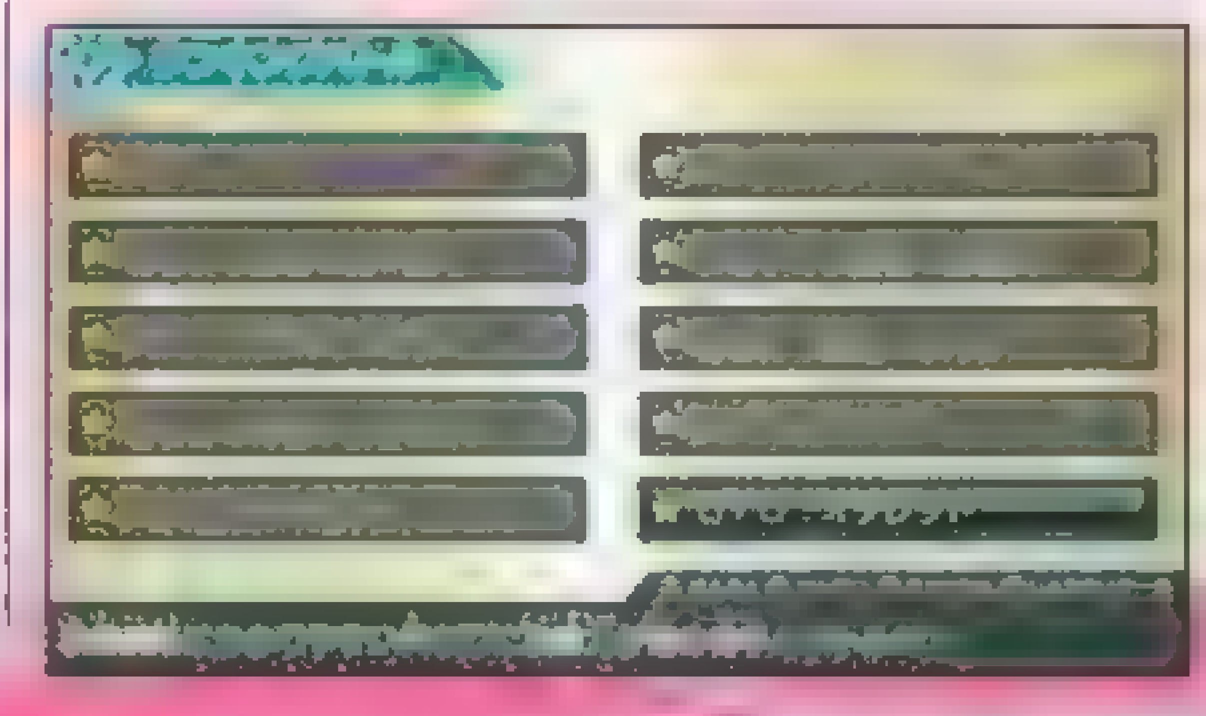
组装和换装

游戏的主角是一种名为LBX的小型机器人，和四驱车、手办等玩具类似，LBX的乐趣之一就是组装和换装。在游戏中，组装和可换装道具的数量不少，特别是换装部件，算上HG、MG这类加强版本的话，数量可说是非常惊人。虽然数量上足以满足玩家们DIY的需求，不过实际上换装的可选择性并不大，内部组件拼积木似的组装方式不算新奇，在空间足够大的情况下，电池、马达和辅助配件肯定都是用最好的，CPU和核心储存器只要根据擅长使用的武器和技能来进行选择就是了，没多少深度研究的价值；外部换装部件自然优先选择初期能力高的，由于部件也可以升级，为了追求美观的玩家也可以一定程度上放弃部分实用性高的部件，再差的部件升到满级后能力都还是很够看的。在对战中，机体的移动速度算是非常重要的参数了，因此在组装机体时要尽量避免机体过重，因为在后期的战斗中，敌人的攻击力都非常变态，哪怕你的机体是一个防御力非常高的“铁块”，要是不能顺利躲开敌人的攻击，被击毁也就只是时间问题。因此总结起来看，想要组装出来的机体能够在实战中好用，在进行组装和换装时只需要内部部件尽量用高级货，外部组装尽量找轻便高效的部件就可以了，这样一来组装的乐趣就少了很多，和“《装甲核心》系列”这类注重组装部件平衡性的游戏一比就相形失色了。

▲虽然可以根据自己的喜好改装机体，不过没有实用性的机体在战场上会非常纠结。

适合不同人群的难易度

游戏的总体难度偏低，这也是为了照顾低年龄的玩家能顺利通关所致。不过和部分RPG一样，通关只是游戏的开端，真正的挑战往往都在通关之后，本作也不例外。游戏中的“邀请战”、“排位战”和“卡片战斗”虽然在流程中就会开启，但想要真正完成必须等到通关后，而且这些战斗的难度都不是流程中的剧情战斗能比的，高等级的“排位战”和“卡片战斗”往往需要配合HG或MG等强力部件后才能顺利完成。后期的“排位战”胜利条件还会追加同伴不被击毁，这使得原本已经可以靠自己风骚走位躲过一切攻击、慢慢磨死敌人的玩家不得不回过头来照顾行动方式诡异且脑残的AI同伴，对战时虽然可以使用道具，不过可使用的道具数量却有限，这些都一定程度上增加了游戏的难度。因此不管是不擅长对战的轻度玩家还是有着“NT”潜质的核心玩家都能在本作中找到适合自己的对手，乐在其中。


◀想当“NT”？先完成全部的“排位战”再说吧。

文 胧月 美编 咕噜

樱武士

樱侍

Nintendo	ACT	2011年11月16日
日版	1人	700日元
无对应周边		

《樱武士》是任天堂于近日发售的e商店下载游戏，系统虽简单，但第一方的制作功力让这个内核为益智系统的小游戏变为了一款颇具粘着度的ACT 和风洋溢的画面很是向玩家示好，拔刀术战斗也非常有意思，那么就来看看本作的介绍吧

基本系统

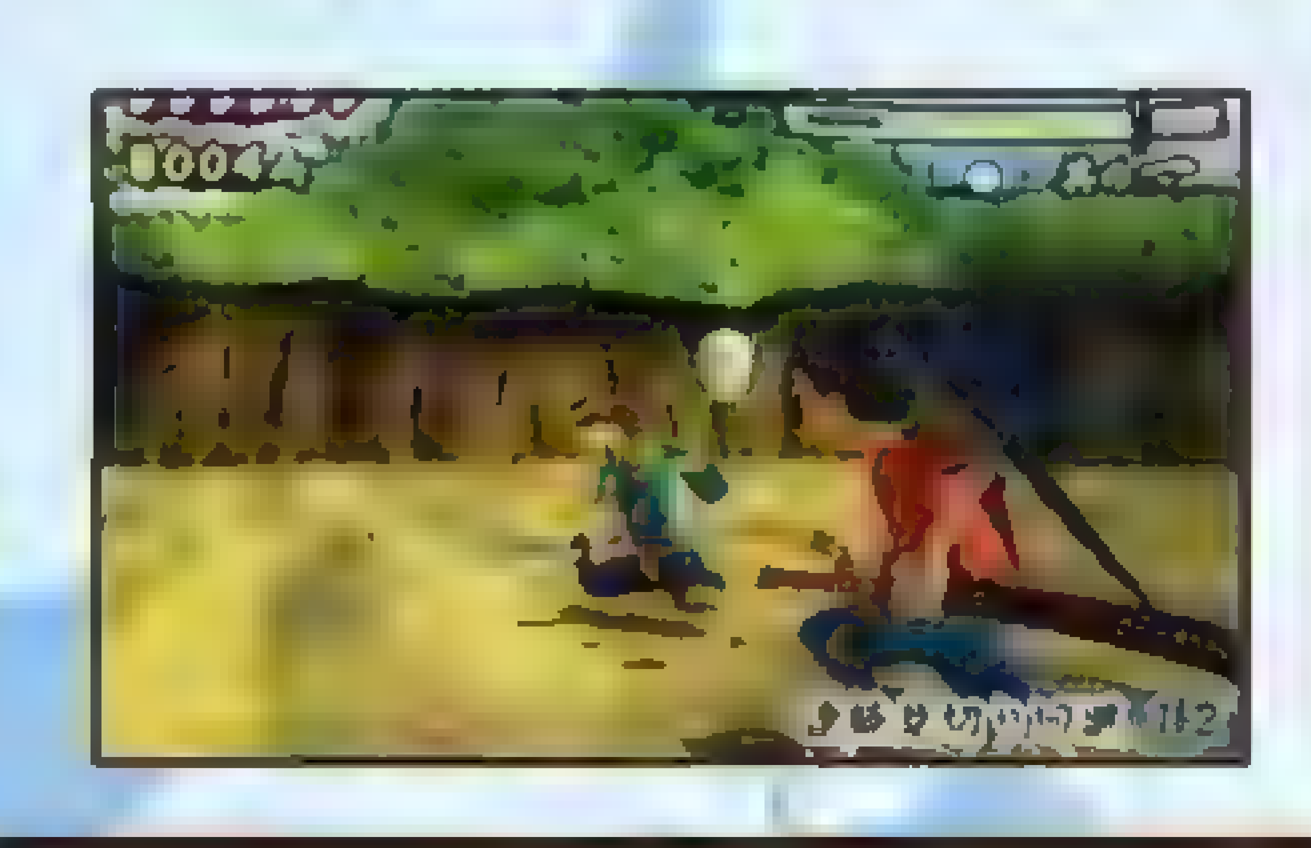
本作的最基本键位是A和B，A为攻击，B为回避。回避可配合滑杆使用，作出左右侧闪或后闪，不按任何方向的情况下按B，可向敌方快速冲刺。

战术思想

战斗方式为防御反击流的拔刀术，与大多数冷兵器ACT不同，直接拿刀招呼对方非但无法造成伤害，还会因为被对方成功防御而造成刀刃锋利度下降，威力降低。正确的战术思路是，看准敌人的进攻动作，使用B键闪避开，敌人会露出很短时间的破绽，这时再按A键攻击即可稳定杀伤敌人了。对于直砍，使用左右回避；对于平砍则最好使用后闪。还有另一种对操作要求较高的战斗方式，即在敌人举刀砍过来的一瞬间出刀，抢断敌人的攻击，类似《鬼武者》中的“一闪”。

及时闪避

玩家的眼力够准、操作够精确，就能在敌方攻击将要命中自己的前一刹那瞬间回避掉，此时反击不仅攻击力更高，屏幕右下角的“连续及时回避”（连续见切り回避）数字也会累加。连续及时回避的数字是游戏中的一项成就，每刷新一次最大值，便可去道具店兑换奖品。



防御

按L或R键可防御敌人的进攻，成功防御后一样能令敌人露出破绽，稳定使用A键反击。尽管听上去很美好，但防御同样会造成刀刃锋利度下降，防御3次以上就会导致锋利度下降一个等级，因此并不推荐。

必杀技

当右上角以刀刃标记的必杀槽蓄满后，按Y键便可发动威力强大、攻击范围广的必杀技。必杀技是成功攻略BOSS战的一大杀器，缺点是必杀槽积累速度很慢，不可滥用。但是BOSS是可以防住必杀技的，因此也要依靠回避后等对方出现破绽再使用为

妙，以免白白浪费必杀槽。

道具使用

十字键的4个方向分别对应了4种道具，在战斗中按下相应的方向即可使用该道具。↑为回复5格体力的饭团，↓为提升刀刃锋利度的砥石，←为直接破坏敌人防御的青蛙，→为远程攻击的飞镖。

进阶心得

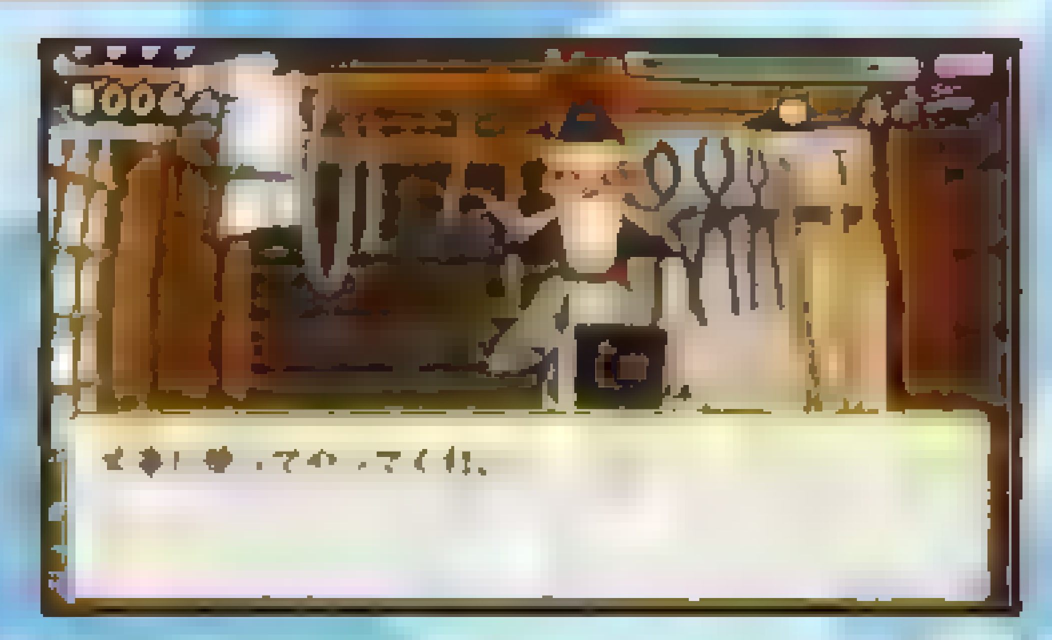
幸运河童

这个一身绿的家伙自教学关就会出现，它除了教会玩家最基本的玩法外，还会在玩家战斗死亡后随机出现在地图上的某个地点旁。这时走到河童所在地，进入当前关卡的战斗，每打倒一个敌人都能获得大量的金钱奖赏。玩家可以用这些钱去小镇里消费，回复体力并提升战斗力。幸运河童相当于变相的难度调整机制，毕竟战死即表示该关难度较高，如果玩家势如破竹，则无法遇到幸运河童。

樱花瓣收集

地图上的每个地点都是一个关卡，完成该关卡后可获得半片樱花瓣。像这样每收集两个半片（每完成两关）凑成完整花瓣，即可令主角的HP上限增大一格。另外在战斗中消灭敌人也有一定几率获得花瓣，不过该花瓣无法提升体力上限，只能帮助玩家回复HP而已。

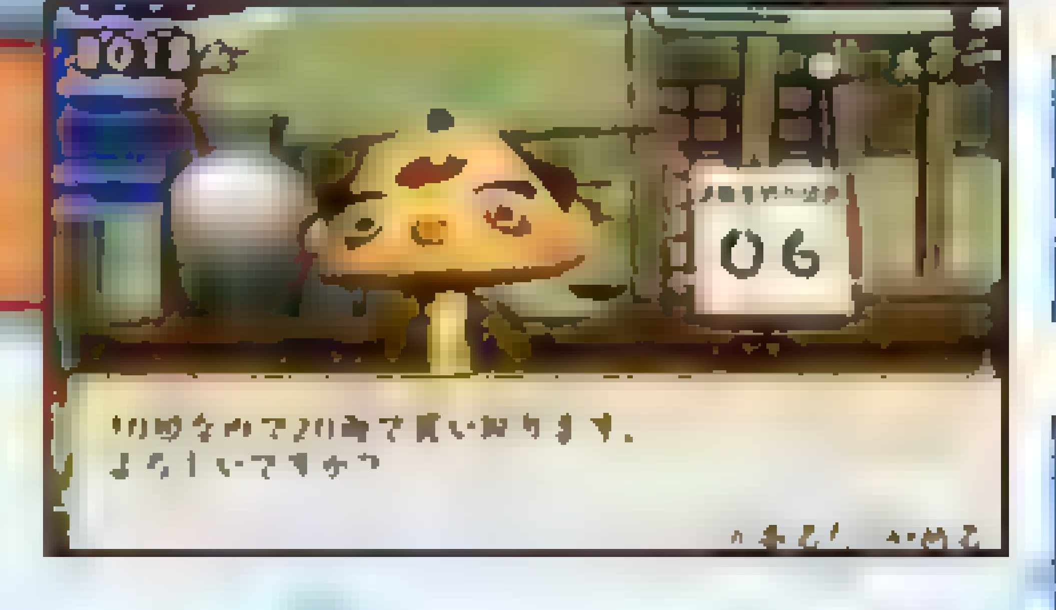
最大限度地利用小镇



地图上的小镇是主角樱丸最为重要的补给地，小镇里拥有旅店、锻造屋和道具店3种设施。每击倒地图上的一个城主（BOSS），就能前往新的小镇。

旅店：可花少许金钱回复满体力，并且是游戏中的记录点。

锻造屋：可提升刀具的等级，令威力更强。



每个小镇只能令刀具等级提升一次，如果想让刀具继续升级，则要前往下一个小镇的锻造屋。这里也可以委托刀匠帮你磨刀，但磨刀的费用相当高昂，早期经济拮据的时候没有必要委托他，去道具店购买砥石，自己手动磨刀即可。

道具店：可购买各种道具，并用连续及时回避数换取奖励品。道具除了能买到使用的饭团、青蛙、砥石外，还有能令主角短时间无敌的粉末等昂贵品，是后期BOSS战的必备佳品。

城主战

每一个城主都是地图上的BOSS，城主位于每座城池的最高层，实力不凡，只有将其打倒才能继续拓展冒险地图。需注意如果被城主打死，无法直接重新挑战他（即无法Retry），必须再次从城池的最底层攻略，浪费玩家很多时间。因此攻略前先做好完全的准备，饭团、砥石、青蛙（尤其是青蛙）多买一些，并不贵。青蛙能直接破坏城主的防御，方便使用必杀技输出。额外要注意一点的是与城主保持一定距离，如果双方靠得太近，即使玩家没有防御或被防御，刀刃也会因为被城主的身体碰撞而强制降低锋利度。

玩后感 **游戏实际上就是一个“切水果”游戏，但良好的包装令这个游戏可玩可赏。模仿并非坏事，重要的是模仿出自己的特色和文化氛围来，希望业界的跟风作品都能像本作一样拥有良好的素质。**

3D短波

可爱小狗立体卖萌！

可爱小狗3D

かわいい仔犬3D

◆MTO◆SLG◆预定2011年12月15日◆日版

3DS平台不乏饲养宠物类模拟游戏，曾在NDS上推出过的“《可爱小狗》系列”如今也将转战3D平台。本作中共有比格、柴犬等12种犬种，玩家最多可以同时饲养8条小狗，而通过3D显示效果，小狗们可爱的形态可以更逼真地显示在玩家眼前。游戏中设置了详细的“挑战列表”，方便玩家一步步地熟悉和训练小狗，不会觉得漫无目的。玩家也可以带着训练好的小狗参加挑战大会，在飞碟、投篮等项目中取得优胜的话还能获得奖励道具。游戏中共有近100种道具，除了狗粮、香波等消耗类道具外，也有帽子、项圈等饰品类道具可用于装扮小狗。借助3DS的邂逅通信功能，还能与其他玩家交换资料卡片，这样就能在公园中与其他玩家饲养的小狗一起游玩了。（文：苍穹）

▲利用AR扩展卡片与小狗们的互动也是少不了的。

▲玩家可以把3DS带到户外，在现实场景中给小狗摄影。

飞跃于三个时代的3D战争！

企鹅的问题 战争

ペンギンの问题 ザ・ウォーズ

◆Konami◆ACT◆预定2011年12月15日◆日版

不小心闯入企鹅世界的贝克汉姆一行，获得了能够实现任何愿望的水晶堡，每天都过着无忧无虑的生活。某日，贝克汉姆的弟弟罗纳尔多在秘密基地里发现了“企鹅基地核心”，谁都没想到，这个核心竟然会带来一场跨越时空的兄弟大混战……

《企鹅的问题》在任氏掌机上发行了不止一作，独特的卡通世界和设计鲜明的角色是系列的一贯特色，本作在继承传统的同时，以“时间跨越”为新关键词，贝克汉姆要驾驶着“企鹅基地核心”往返于过去、现在和未来，与敌人展开战斗。移籍新平台后，3D成像和陀螺仪感应功能也在本作中得到应用，驾驶不同兵器时的操作也有很大区别，如发射加农炮会进入主视点射击，施放必杀技也有大迫力的特写画面。

（文：胧月）

▲过去、现代和未来的三个世界均很广阔，主人公能在世界地图上的关卡间自由移动。

▲在同屏角色较多时，可用陀螺仪调整取景视角。

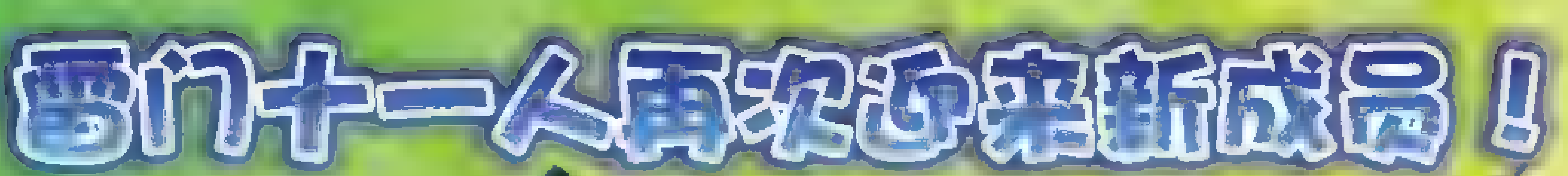
文 阿鲁 美编 咕噜

天马的化身进化了 名为弧光魔神天马

雷电十一人GO 光明·黑暗		
イナズマイレブンGO シャイン·ダ ク		
Level-5	RPG	预定2011年12月15日
日版	1～4人	5800日元
对应周边未定		

3DS

还有不到一个月的时间，本作就将正式与大家见面了，这次的报道主要为大家介绍新登场角色以及游戏两个版本的不同之处，下面就一起来看看吧。

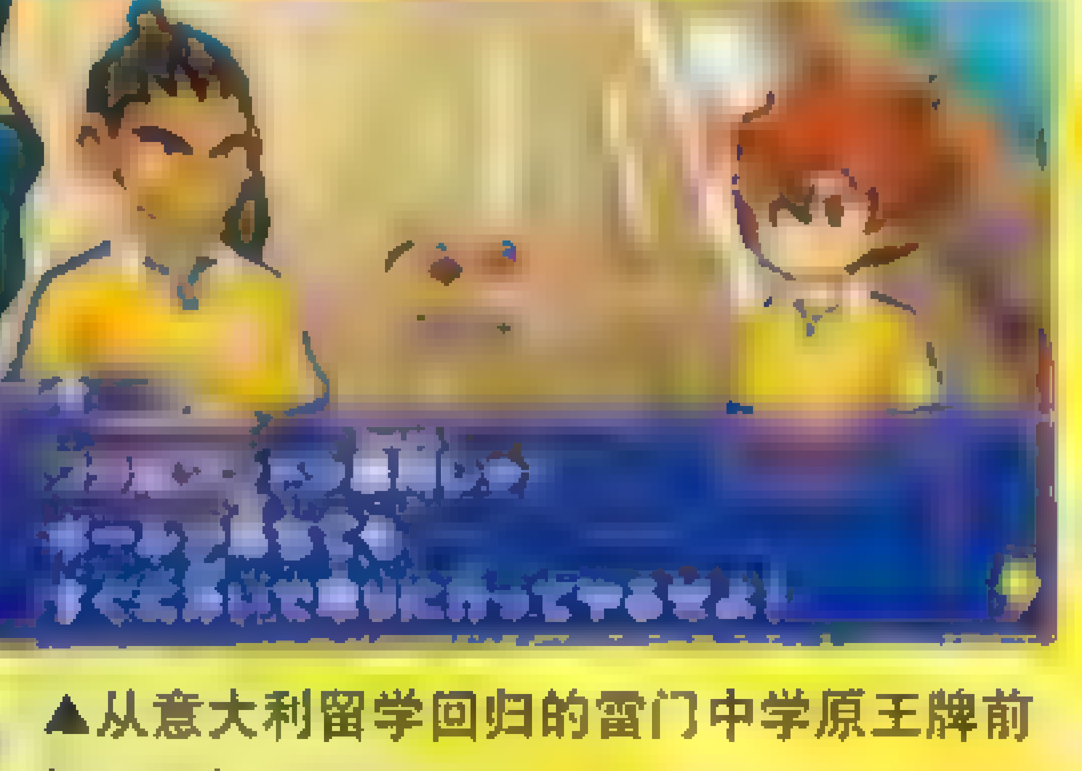


雷门十一人再次迎来新成员！

在与白恋中学的比赛前，两名新选手出现在雷门中学，其中一人是留学归来的锦龙马，另一人是帝国学园统帅的外甥影山辉。

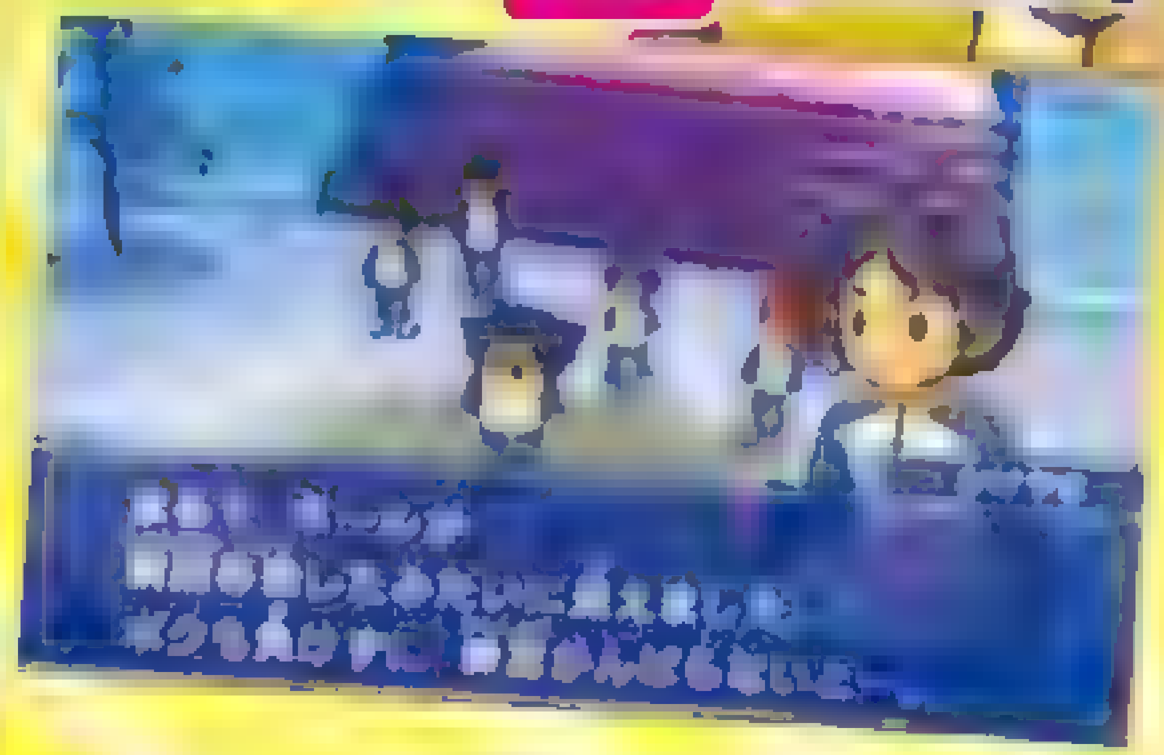
神圣之路二回战中吹雪士郎登场！

MF 锦龙马



▲从意大利留学回归的雷门中学原王牌前锋，擅长力量型射门。

FW 影山辉



▲突然加入足球部的影山，他的目的是什么？

雷门中学在神圣之路全国大赛第二场比赛中要面对的是由吹雪士郎带领的白恋中学，是能自由操纵冰雪能力作战的强敌。

▲吹雪的足球感觉被雪村完美地继承了。

FW 白恋中学王牌前锋 雪村豹牙

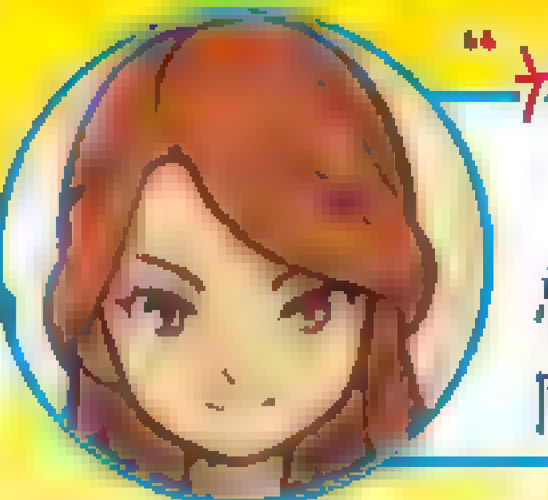
“光明”和“黑暗”新的不同点！

不同点① 究极的化身不同！

两个版本要面对的终极队伍有所不同，而两个终极队伍的队长所使用的化身也各有特色，不管哪个都是强敌啊！

不同点② 元堂守的妻子不同！

游戏中途登场的雷门十一人的监督元堂守，随着游戏版本的不同，他的妻子也会发生变化！



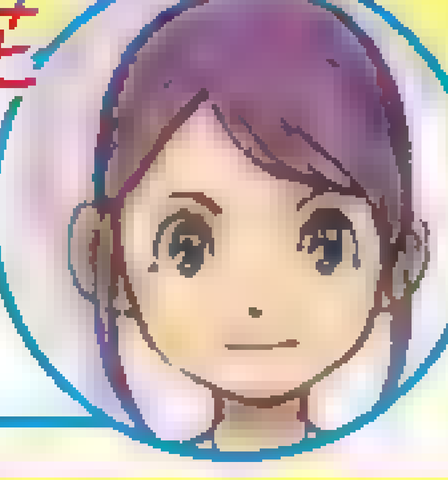
“光明”版本是夏未

雷门中学理事长雷门总一郎的女儿，和元堂守同年。

你要选谁？

“黑暗”版本是冬花

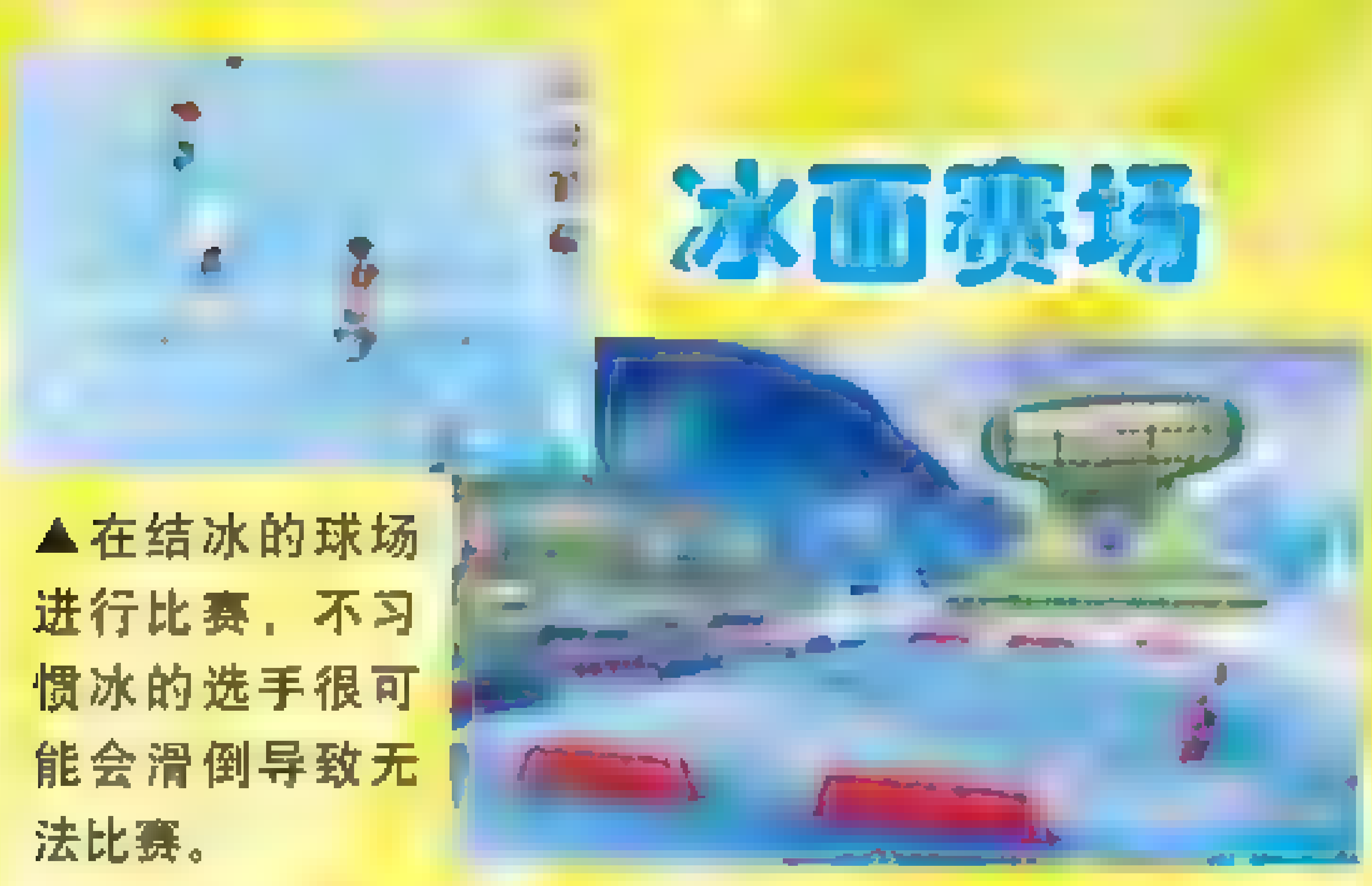
雷门中学监督久远道也的女儿，在元堂很小的时候就曾认识。



赛场、角色育成等新要素也逐渐明朗！

新要素1 可以到特殊赛场进行比赛！

在神圣之路全国大赛中使用的是“俄罗斯轮盘式的球场”，准备了设置了各种装置的赛场，并随机选择赛场后进行比赛。玩家必须熟悉各个赛场的装置才能更好地比赛。



▲在结冰的球场进行比赛，不习惯冰的选手很可能会滑倒导致无法比赛。

▲龙卷风会在各个地方出现，挡住选手的去路。

新要素2 “特训”和“宝箱战”也升级了！

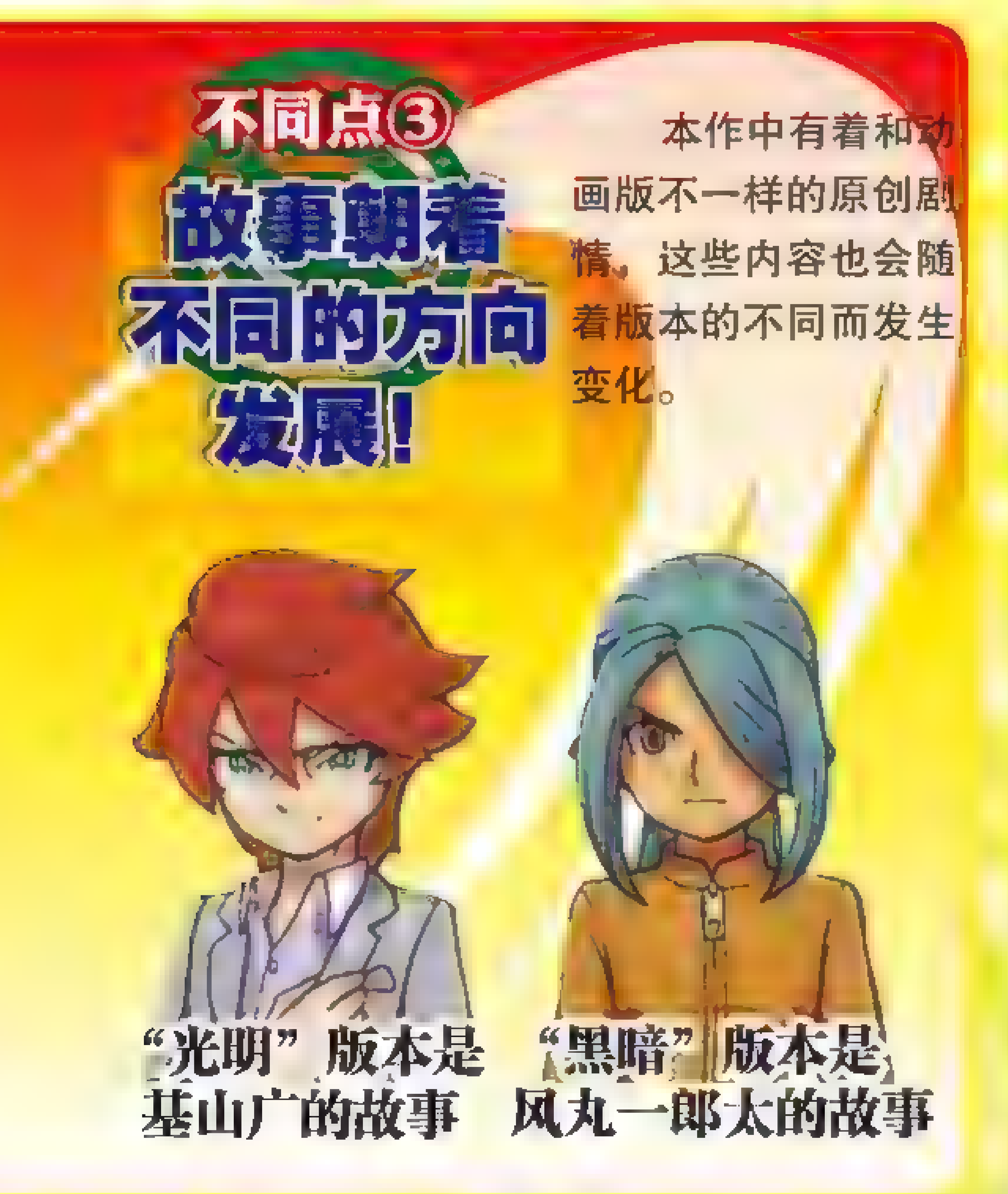
为提升雷门十一人里选手的能力而设立的“特训”和“宝箱战”，培养选手时很有迷你游戏的感觉。

◀调查地图上的闪电标志就可以进行“特训”。

▶特训的成果通过抽取来决定，根据结果的不同，能力的上升值也会发生变化。

▲“《雷电十一人》系列”中的老面孔“宝箱战”在本作中依旧登场，通过练习比赛也可以培养选手。

对战胜利的话选手的能力也会提升！



不同点③ 故事朝着不同的方向发展！

本作中有着和动画版不一样的原创剧情，这些内容也会随着版本的不同而发生变化。

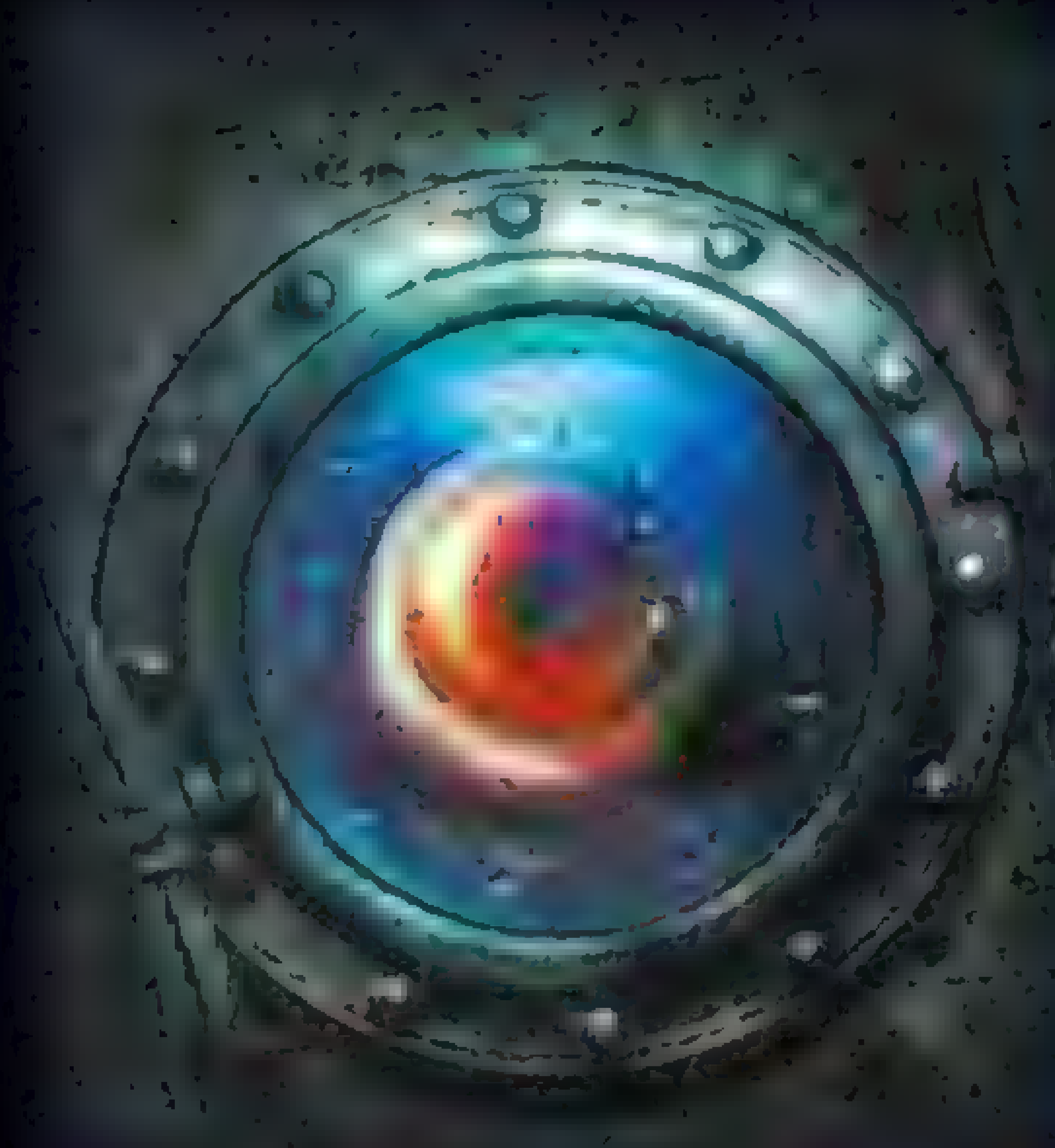
“光明”版本是基山广的故事

“黑暗”版本是风丸一郎太的故事

比赛中可以使用必杀战术！

动画中出现的团队配合“必杀战术”，在游戏中也会如实登场。

▶利用两名队员对手吹飞的技能，这个果然还是要用到全部的力量



BIOHAZARD REVELATIONS

“《生化危机》系列”的附属模式一直都拥有超高的难度和耐玩度，“第四幸存者”、“豆腐先生”、“佣兵模式”这些名词相信玩家们都很熟悉。本次“前线”就带来《启示录》“突袭模式”的详细介绍。

文 苍穹 美编 澄香

生化危机 启示录

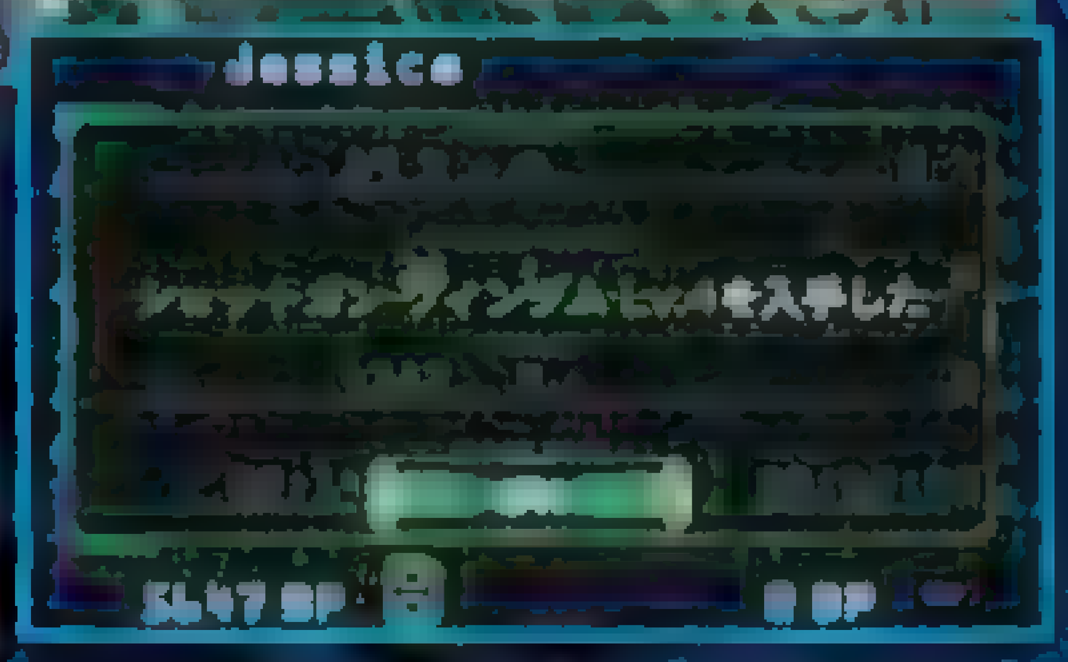
BIOHAZARD REVELATIONS

Capcom	A·AVG	预定2012年1月26日
日版	1～2人	5990日元
对应3DS扩张滑杆		

选择角色、突入战场！

突袭模式允许玩家自由选择角色，除了正篇流程中可操控的克里斯、吉尔等人外，还有一些专用的角色。从截图中可以看到，纵使是同一角色，也能穿着不同的服装进行游戏。《启示录》为了强调真实，取消了我方角色的生命槽，而在突袭模式下，敌我都会显示明确的残余体力，方便玩家制定战术。

▲画面右侧提示得到的部件，可以装到武器上。



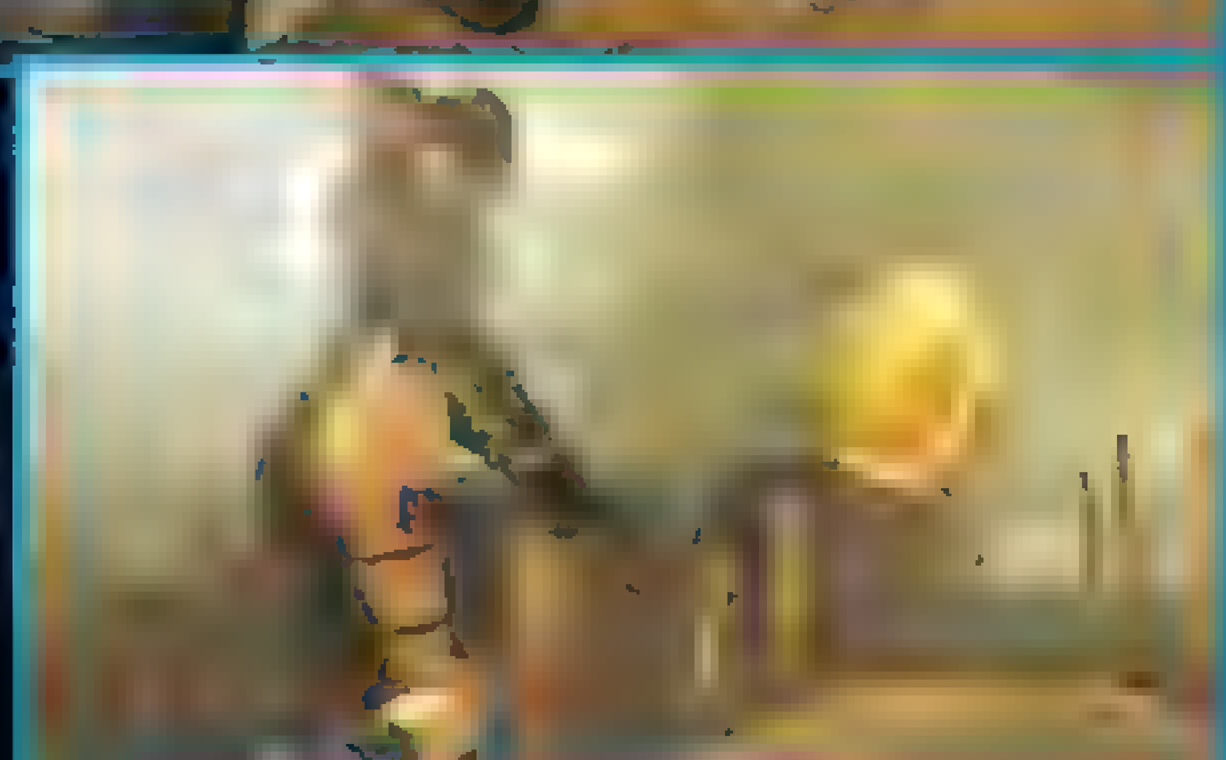
▲过关后得到新的霰弹枪，武器也有等级设定。

联机协作、死地求生！

突袭模式支持本地联机，或通过Wi-Fi机能与世界各地的玩家进行远程联机，双人并肩作战更能感受合作的乐趣。两人同时杀敌的效率自然更高，在面对强大敌人的时候也可以采取更为丰富的战术，而一旦同伴深陷险境，一定要果断上去救援！

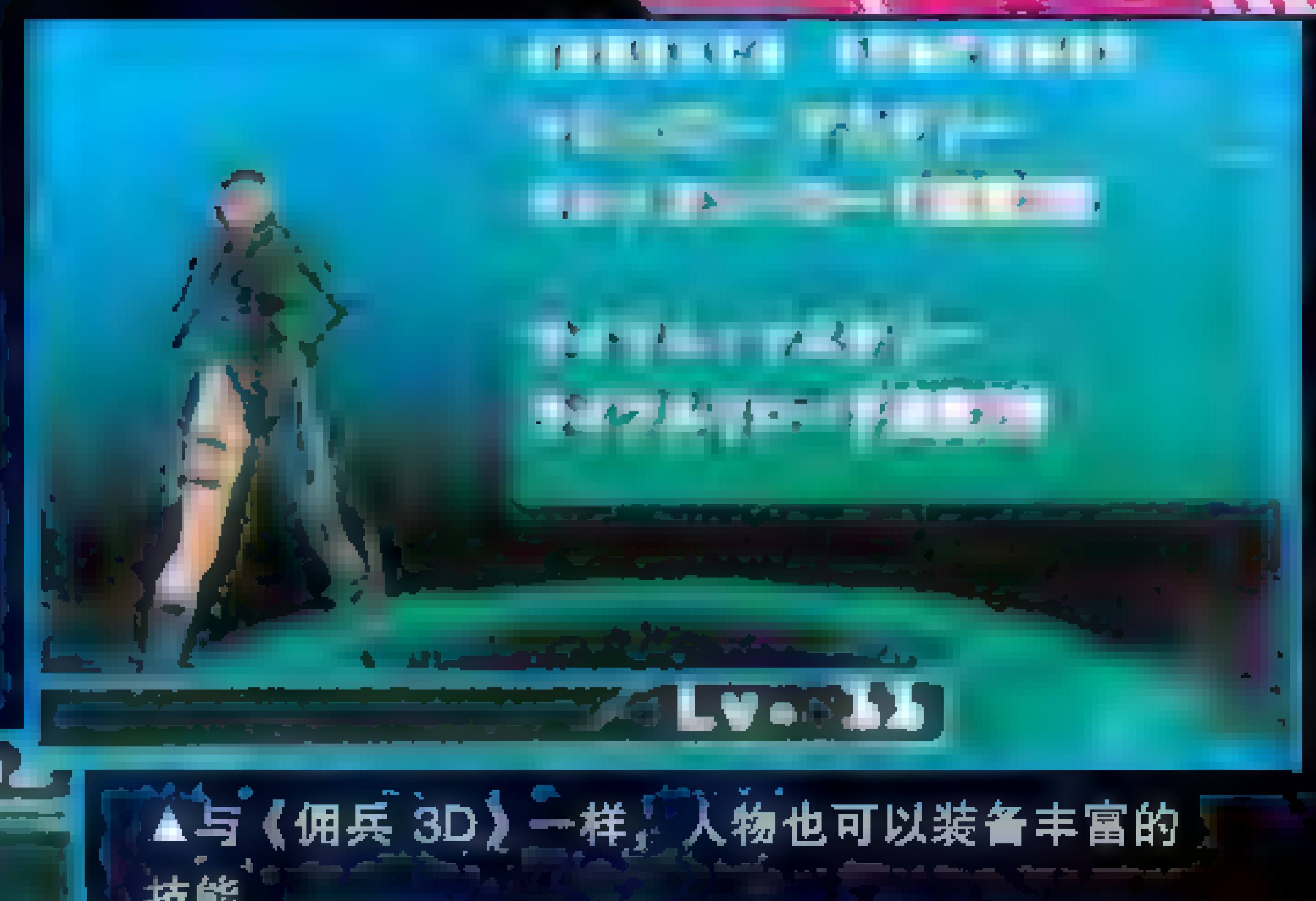
▶被封锁的大门要怎样才能打开？

▶杰西卡的这套潜水服非常惹眼。



养成收集要素满载！

收集和改造武器也是突袭模式的一大乐趣，该模式设置了丰富的枪械供玩家选择，武器还可以进行升级或是利用部件进行强化。而选用的角色也可以进行育成，但需要注意的是，角色不能装备比自己等级更高的武器。



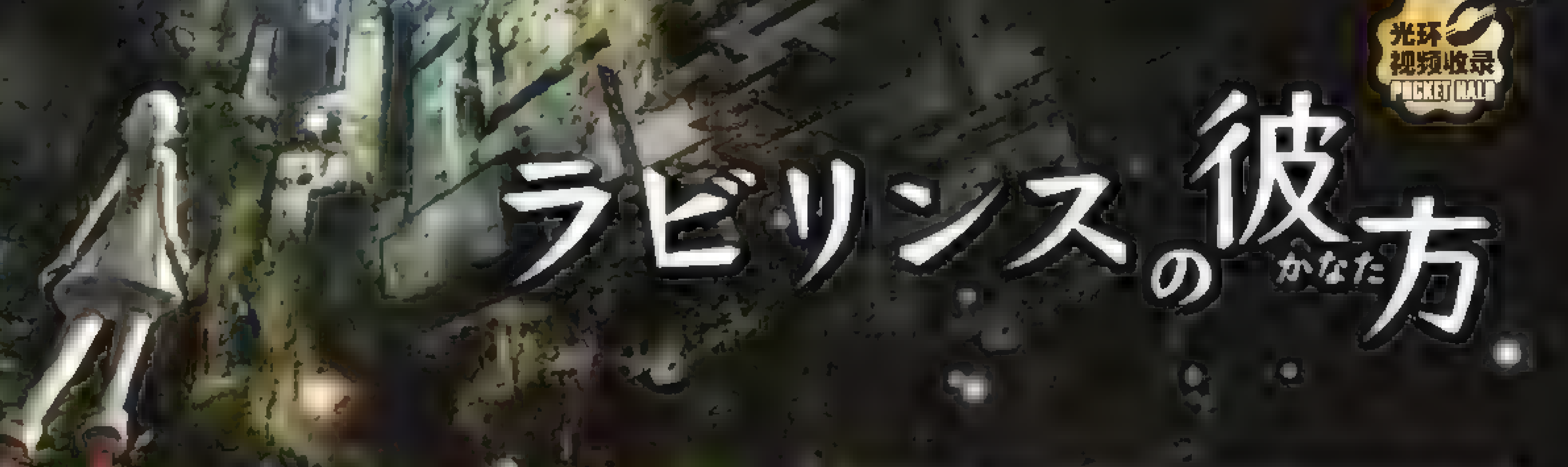
▲与《佣兵3D》一样，人物也可以装备丰富的技能。

▶枪械除了基本性能外，还可以安装部件为其增加特性。

强化后的恐怖生物！

突袭模式下的部分敌人也与正篇流程有所区别，在其生命槽左侧会显示一个小图标：拳头图标表明其攻击力比普通敌人更高；而盾牌图标则表示其防御力出众。而巨大的BOSS级敌人也会登场，惟有要掌握了它们的特性才有取胜的可能。

◀看到能力强化的敌人一定要小心应对。



迷宫的彼端

ラビリンスの彼方

Konami	RPG	发售日未定
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

3DS

在《掌机王SP》167辑中，赴日参加TGS的小编曾粗略报道过本作的战斗系统。现在官方终于正式公开了详细的情报，从战斗画面情报表示到HP吸收方法都得到了详细解说，3A打造的战斗系统还是一如既往的优秀。赶快公布发售日吧。

文 白菜　美编 Juxi

▶HP槽出现后代表战斗开始。顺便一说，敌人接近时可以从声音上进行判断，比如听到墙角另一头传来的呼吸声之类的。

与敌人的距离影响战斗

遭遇敌人后将会无缝进入战斗部分。在战斗中，与敌人的距离也会成为影响战斗的重要因素。与敌人距离较远的话攻击会无法命中，而远离敌人一定距离以上还能直接脱离战斗。另外战斗中只能在我方回合进行移动，但是移动2格距离后就会强制跳过当前回合，变为敌人的回合，一定要注意。

远离敌人可以脱离战斗

◀▲战斗也会卷入附近的敌人。当我方主动发起战斗时，一定要确认周围有没有多余的敌人。

在迷宫中徘徊的敌人。颜色根据自身属性的不同有着区别。

吸收HP让战斗变得有利

本作战斗系统中非常有战略意义的要素就是HP吸收。当个体单位受到克制自身属性的属性攻击时，将会放出等同于伤害量的同属性HP。然后当与放出的HP属性相同的单位行动时，该单位将吸收这些HP进行回复。由于HP吸收是不分敌我的，为了不让敌人吸收HP，一定要注意行动顺序的安排。

▼这次由于我方队员拥有与HP相同的属性，因此在我方回合吸收了放出的HP。

▲►受到克制属性的攻击时，画面右上将会显示放出的HP。

3种属性 本作设定了红、绿、蓝3种属性。红色克制绿色，绿色克制蓝色，蓝色克制红色，是包剪锤的相互克制关系。

红 绿 蓝

攻击的强弱改变行动顺序

战斗中可以自由选择队伍成员攻击的强弱程度，越强的攻击对敌人造成的伤害越大，但之后等待行动的时间越长。另外战斗中的回合等待时间会延续到下一场战斗，因此要以连战为前提制定好战略。

▲弱攻击等待时间短，强攻击等待时间长。

►调整攻击的强弱，以能够吸收HP的行动顺序来战斗吧。

少女会因某种契机而成长？

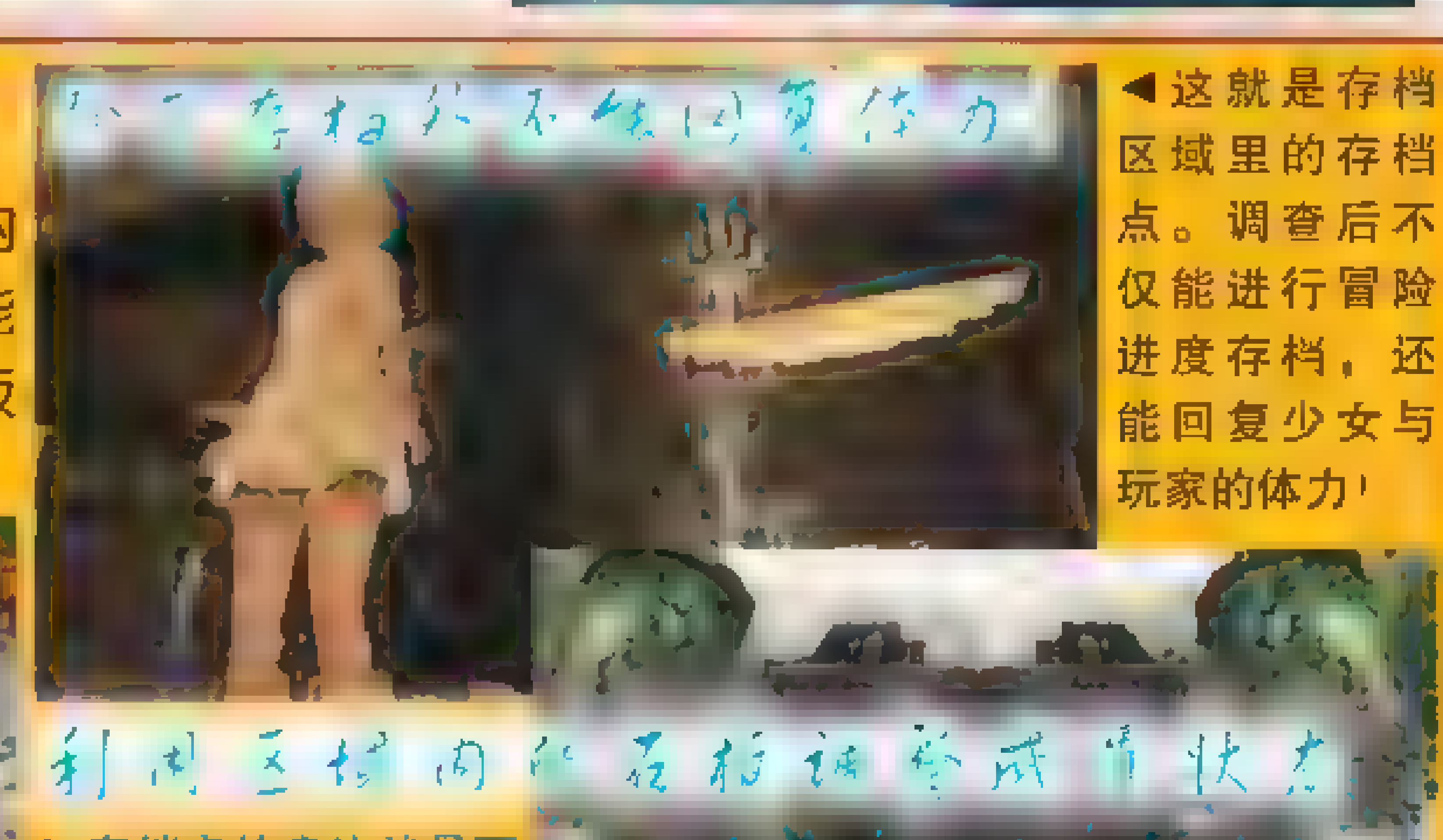
银发的少女会与玩家一同冒险，战斗中轮到她行动时，会投掷石子儿攻击敌人。但是，少女会因为某种契机增强力量，变得能够使用魔法。成长的方法请期待日后的报道。

▲►少女使用魔法攻击敌人，究竟有怎样的效果？

迷宫中的绿洲 存档区域

迷宫内每隔几层就会出现完全没有敌人的安全地带，被称为“存档区域”，这里有着能够保存进度的存档点。另外在存档区域的石板处，还能进行队员属性变更和经验值分配。

►存档区域是玩家冒险之旅的据点。



◄这就是存档区域里的存档点。调查后不仅能进行冒险进度存档，还能回复少女与玩家的体力！

►存档点的旁边就是石板。在进入下一个区域前，记得在这里好好检查成员的状态。

文 乌冬　美编 咕噜

怪物猎人3 G

モンスターハンター3（トライ）G

Capcom	ACT	预定2011年12月10日
日版	1～4人	5800日元
对应3DS扩张滑杆		

加强版的一大卖点就是林林总总的亚种，当然本作也不例外，这次的报道就为大家带来了《MH3G》中的新亚种怪物情报，另外还有弩炮以及茶茶的新要素，各位猎人不可错过。

MONSTER HUNTER 3G

动身前往宏大的狩猎世界吧！

已确定存在的大型怪物

在狩猎场里等待着猎人的大型怪物

挑战强大的怪物

▲有着独特的生态并会发动犀利攻击的大型怪物。狩猎它们是猎人的使命。

穿梭于陆地的炫目白色雷光

多在陆地活动的海龙亚种，令人看得入迷的白色甲壳使其拥有“白海龙”美称。白海龙在陆上的行动非常灵活，并有着诸如突进和吐息等的强烈攻击，同时发怒时还会放电。

海龙种

白海龙

牙兽种

青熊兽

在温暖湿润的山区或森林中生息的牙兽种，长着锐利爪子与厚重甲壳的前腿非常发达，与猎人对峙时会用前爪使出凌厉的一击。

见到猎物就勇往直前！
贪吃的森林小霸王

浑身雪白的
滑冰选手

已适应寒冷地带环境的牙兽种，虽是倾向于草食的怪物，但有时也需要摄取些蛋白质，这时便会利用灵敏的听觉来寻找猎物，并通过冰上滑行来迅速接近。

牙兽种

白兔兽

▲向周围迸发出的蓝色闪电，被打中可不是开玩笑的。

▲虽说多在陆上活动，但身为海龙种，白海龙在水里的速度也不是盖的。

优美的流线型身躯向猎人袭来！

■白海龙的脖子和尾巴非常长，所以用这些部位发动的攻击范围非常广，猎人要全部避开还真不是件容易的事。

鸟龙种 毒狗龙

将猛毒以雾态散布，一点一点侵蚀猎物

具有毒狗龙之名的鸟龙种，通常会带领着一群小毒狗龙集体行动。它吐出的毒液会以雾态停留在空气中，不过猎人只要破坏其喉部的毒囊，它便无法施展这招了。

通过长舌头与麻痹毒液捕获猎物的红色球型怪物

甲壳既厚实又有弹性的牙兽种，可以将身体蜷缩成球型在地上滚动，长长的舌头以及强力的麻痹毒液是它最大的武器。

牙兽种 赤甲兽

兽龙种

碎龙

拥有漆黑甲壳以及发达前肢的兽龙种，身上附着着会在一定时间后爆炸的绿色黏菌，通过唾液可将黏菌引爆进行爆炸攻击。虽然体型巨大但行动敏捷，擅长用像大型武器一般的前肢进行打击攻击。此外，还能变为“活性状态”施展出更为猛烈的进攻。

牙龙种

雷狼龙

拥有锐利的爪子和强韧的四肢、生息在山峦起伏地带的牙龙种。雷狼龙在战斗时会聚集无数雷光虫来提高自身的电力，并变为名为“超带电状态”的姿态。

浑身缠绕着强大电流的孤高狩人

其刚槌足以击倒巨木、夷平山丘

兽龙种

尾槌龙

由于尾巴上长着酷似槌子的巨块而被称之为“尾槌龙”的兽龙种，虽会利用巨大的躯体以及尾巴进行豪迈的攻击，但事实上却是以树木为食的素食型怪物。

粉碎一切的火山猛龙

▶将头撞入地面后引爆周围的攻击，正如看上去的大魄力一样，威力也是相当惊人。

◀碎龙有时会变为活性状态，此时好像连体表的黏菌都会变成其他颜色。

■和土沙龙、爆锤龙

海龙种 潜口龙

在沙子中拟态、将猎物一口吞掉的砂原大胃王

栖息于砂原的海龙种，和其“潜口龙”的名字一样，会潜入沙子中进行拟态，狡猾地等待猎物送上门。当通过声音辨别出猎物的位置后，就张大嘴把猎物连同沙子一起吞掉。

飞龙种 迅龙

用迅雷不及掩耳的动作将猎物玩弄于股掌的漆黑猎人

在树木苍郁地带生息的飞龙种。会藏在暗处伏击猎物，并用快到惊人的速度耐心地将猎物逼入绝境。其最大的武器是尾巴，不仅强韧又相当有弹性。

刚斧旋风

将触及的

兽龙种

尾斧龙

有着红铜色甲壳以及斧头状尾巴的尾槌龙亚种，被称之为“尾斧龙”。从外表来看是为了适应砂原的严酷环境才变成了现在的样子，除了能在干燥的地带进行长时间活动外，利用尾巴进行的攻击也是威力无比。

弩炮的新机能！其名为“限制解除”

能远距离攻击的弩炮，在《MH3G》中追加了新的性能，只要是珍稀度在6以上的轻重弩都可以在加工屋通过支付金钱来进行“限制解除”，限制解除的性质和加装瞄准镜和消音器一样，当不需要时可以随时取消，这样弩也会变回原来的性能。

一次装填所有弹药

◀可以一次过装填所有弹药，即使变更弹种也会保持上弹状态，利用各种弹药进行多彩的立回吧。

轻弩

轻弩限制解除时的变化

- 变更弹种也可以保持上弹状态
- X+A可以重新装填所有弹药
- 不能进行速射（相对地部分弹种的装填数会增加）

东西全部扫倒的红铜巨斧

竟然会陷入泥人状态？

砸下连巨岩都能粉碎的斧头！

各种将猎人逼入绝境的豪迈攻击

▲尾斧龙的攻击竟然带有泥人效果，这对猎人来说有点棘手。

◀从通过回转尾巴不断接近猎人的回转攻击中衍生出的各种连携攻击，被打中的话会像扬起的沙尘一样被简单吹飞。

▲和通常种尾槌龙一样，尾斧龙也擅长用尾巴使出强烈的攻击，不过和槌子状尾巴的通常种相比，亚种的尾巴更接近斧头的形状。

射击后接翻滚回避

重弩

◀攻击力提升并能使用威力绝大的龙击弹，不过代价是无法使用蹲射了。

▲取代了侧移和后移，限制解除时射击后可派生左右的翻滚回避。

重弩限制解除时的变化

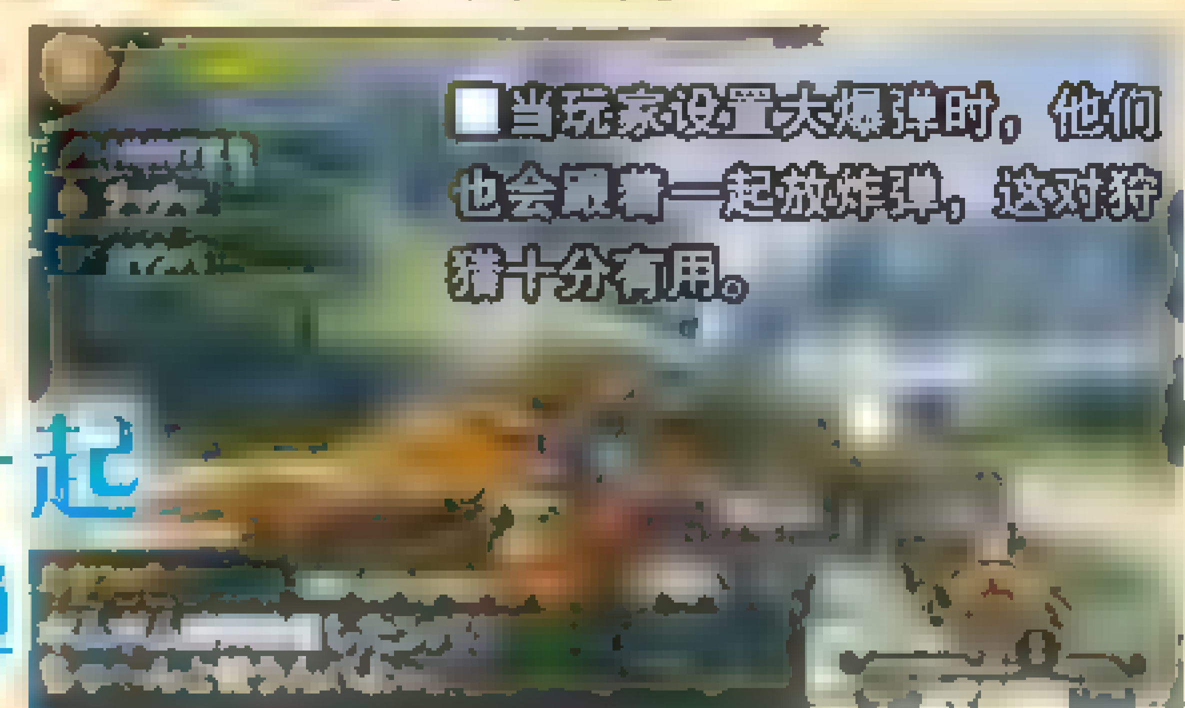
- 攻击力更高
- 可使用龙击弹
- 不能进行蹲射（相对地部分弹种的装填数会增加）

做任务的时候带上茶茶和卡洋巴的话，它们会通过各种行动来协助猎人，如警戒怪物、进入发怒状态攻击怪物和对猎人的状况迅速做出反应等。

▶当成功钓上鱼后，它们也会非常高兴，就好像是自己钓上的一般。

▲受到怪物的攻击后它们会变为发怒状态，这时他们会不顾一切展开攻击，非常凶暴。

◀相反，当钓鱼失败的话，两个家伙也会失望地倒在地上

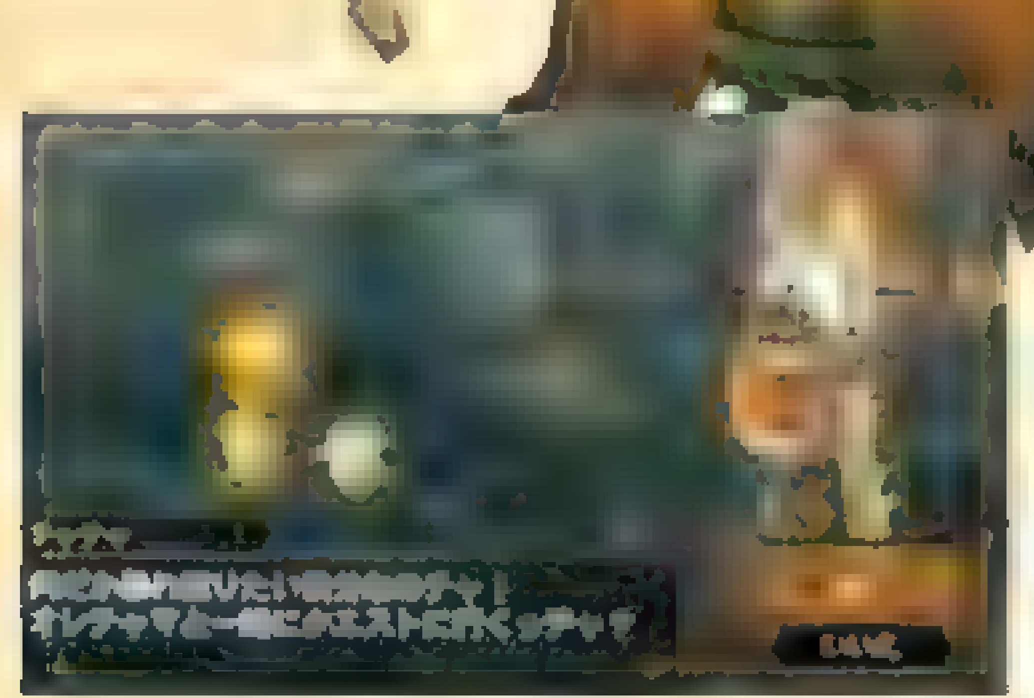


可靠的同伴茶茶和卡洋巴的秘密

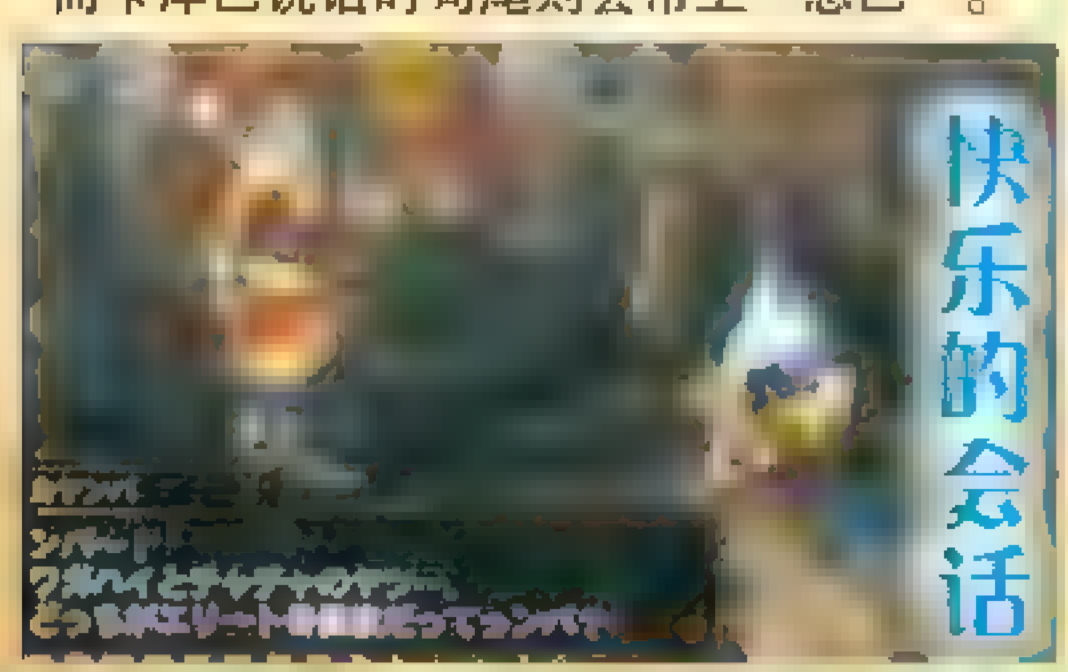
单人游戏时，随着《MH3G》的单机游戏据点莫加村的故事的推进，便会遇到身为奇面族的茶茶和卡洋巴。它们能通过独特的舞蹈以及更换面具的方式发挥出各种各样的能力来对猎人进行支援，只要带它们一起去狩猎，还能获得更多的能力。

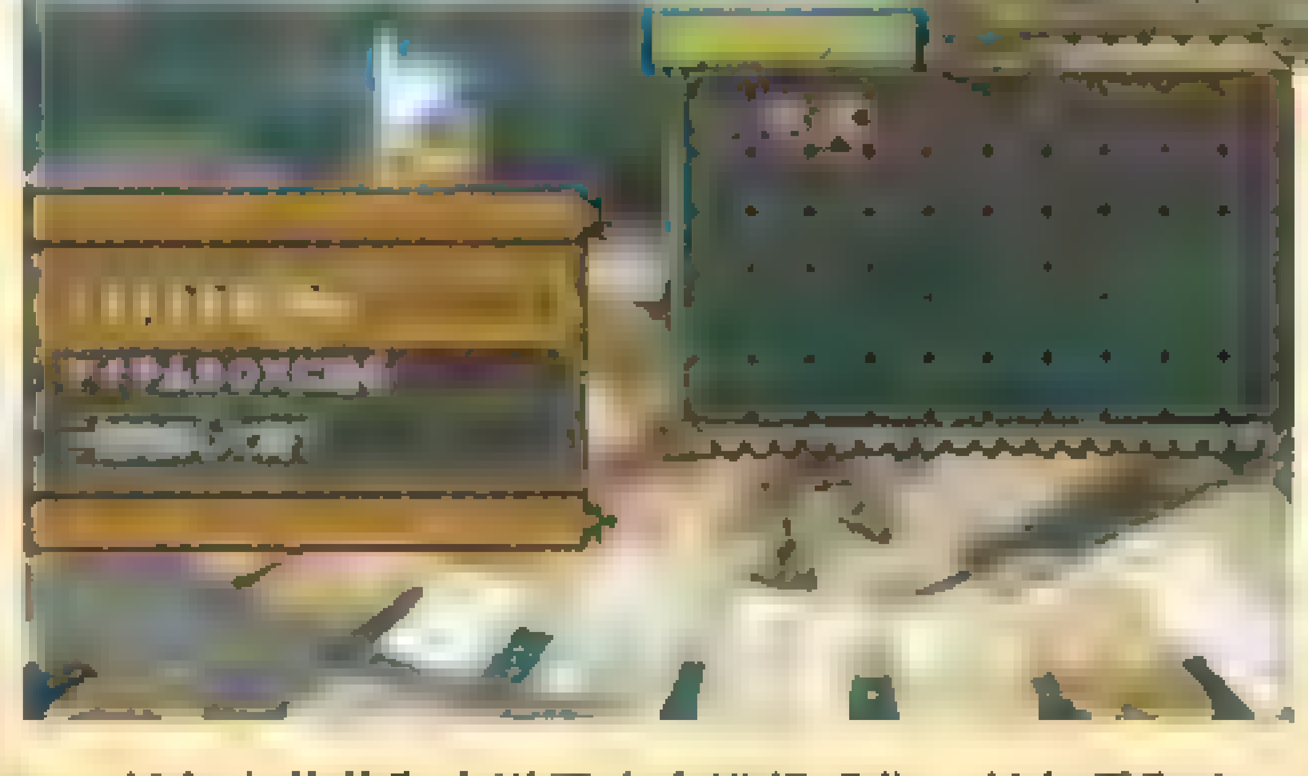
卡洋巴

茶茶

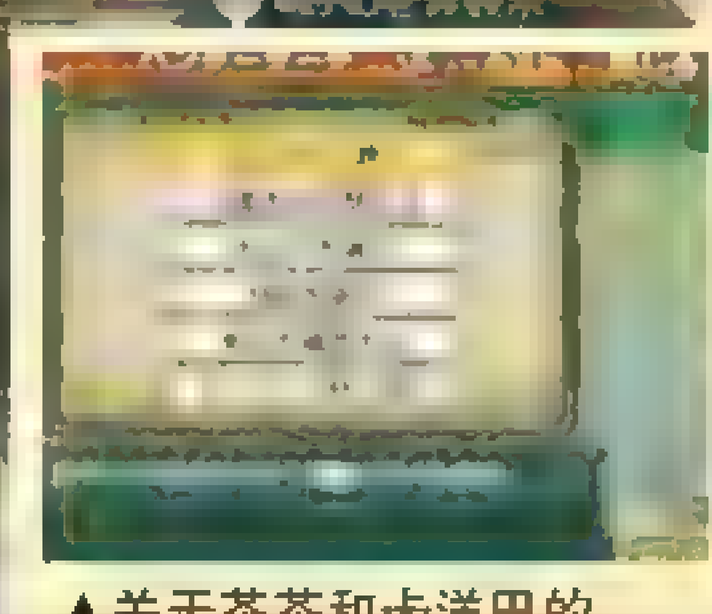


▲▼茶茶在说话时句尾会带一个“茶”音，而卡洋巴说话时句尾则会带上“恩巴”。





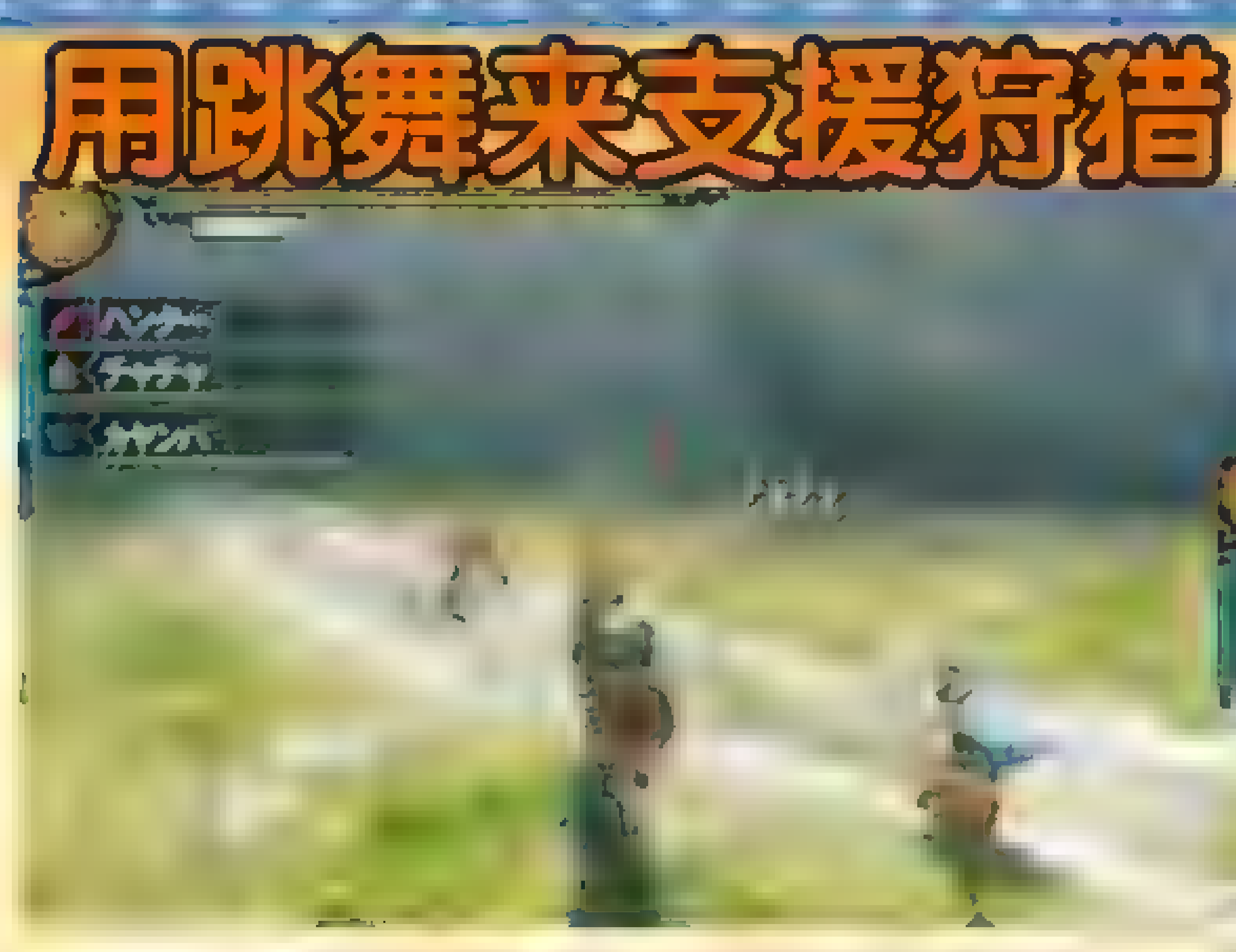
▲任务中茶茶和卡洋巴也会进行采集，任务后和它们对话的话就可获得这部分道具。

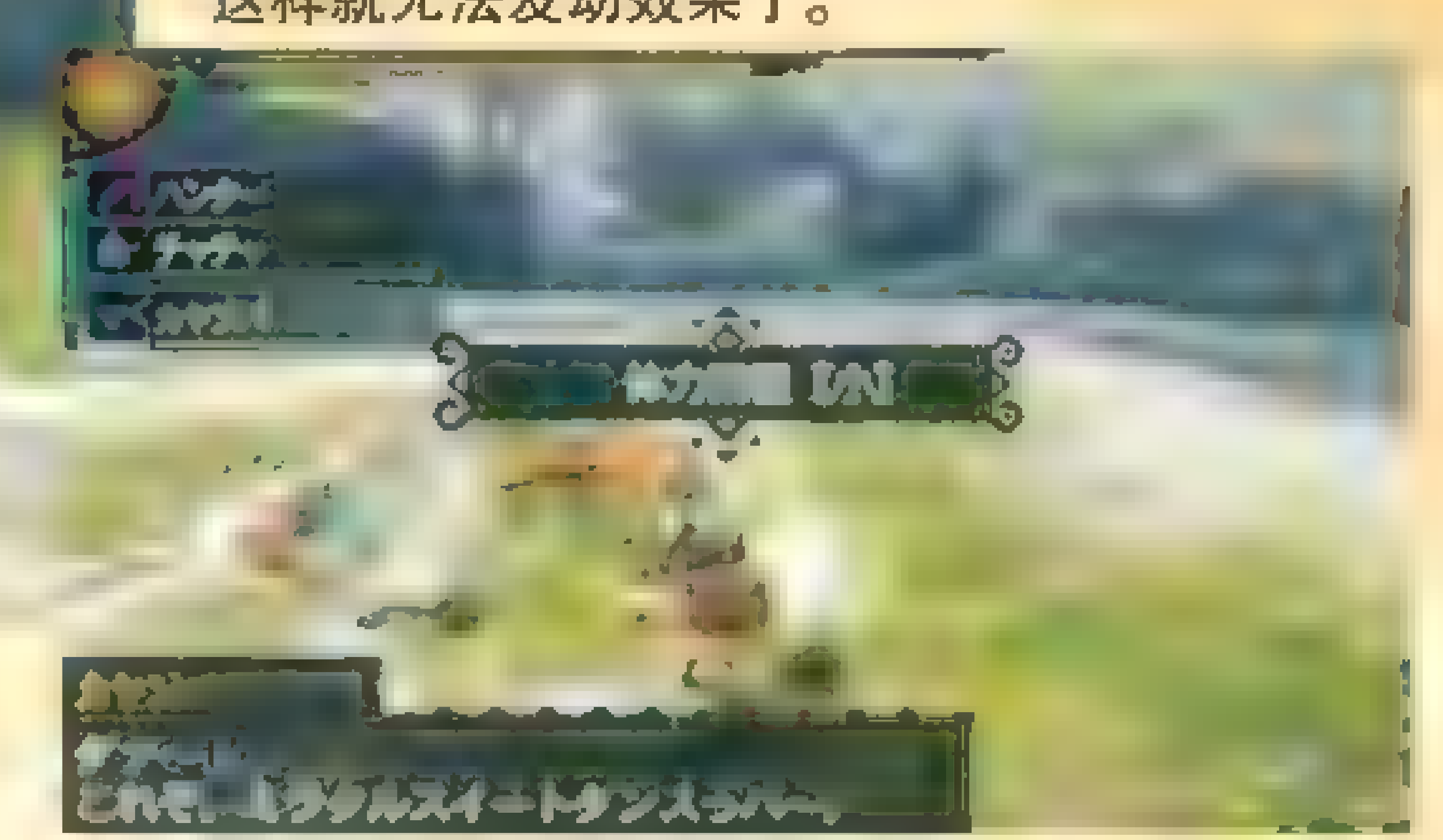


▲关于茶茶和卡洋巴的选项有很多，如带它们进行任务、更换面具等，好好地选择吧。

用跳舞来支援狩猎

茶茶和卡洋巴会通过消耗耐力的方式来跳舞，这样猎人就可获得诸如然体力回复和攻击力上升等各种各样的恩惠，不过要注意的是舞蹈有可能会因为怪物的攻击而中断，这样就无法发动效果了。





▲▶借助卡洋巴的可爱舞蹈，猎人的体力得到了回复，虽然不多，但在高难度任务中一点体力也弥足珍贵。

可以更换的各式面具

茶茶和卡洋巴的面具有着多种款式，每种都有着不同的能力。除了栗子面具和螃蟹面具是专用的外，其他的面具都可互相换着用。

油灯面具

▼仔细看的话油灯好像正在喷出火焰，不知道会不会提升攻击力。

用炽热的火焰照亮周围

▲由于是使用到火焰的面具，所以戴上后茶茶和卡洋巴的性格会变得相当热血，会非常有气势地将灯点燃。

猎人在发出信号后，茶茶和卡洋巴便会点着油灯照亮周围，另外带上这个面具时，茶茶和卡洋巴也会更具有攻击性，特别是发怒时还会使扔出火球进行火属性攻击。

摩卡壶面具

▲戴上摩卡壶面具后，茶茶和卡洋巴的说话语气也会变得生硬，好像威严了一点。（笑）

将特定的道具放入壶内，道具就会一边冒烟一边发生变化，究竟最后会变成什么道具呢？不断尝试各种道具的变化是进行任务时的乐趣之一。

烤肉架面具

烤肉架做成的面具，戴上这个的话，就可让茶茶和卡洋巴化身为连续烤肉架来使用，不断烤出好肉吧。

■烤肉要有耐心，这样才能烤出好肉。

还没好还没好……
别着急……

■肉烤得刚刚好，赶快吃掉回复耐力。

烤得刚刚好

用新面具使能力得到大幅提升？

毛茸茸面具

猎人在发出信号后，地图上便会显示出大型怪物的位置，这个功能在跟丢了怪物时非常有用。

▼毛茸茸面具能标示出怪物的位置，相当便利。

臭臭面具

肥料玉风格的面具，犹如爆炸头一般的头部似乎放进了肥料玉的样子，任务中可以将肥料玉投掷向怪物。

用臭味驱赶怪物！

■因为烽火龙和雌火龙同处于一个区域里，卡洋巴迅速地投掷了肥料玉。

打消面具

浸染了许多打消果实成份的面具，只要发出信号，所有属性异常效果就能得到恢复，在各种任务中都发挥出很大的作用。

异常状态恢复！

◀▼水属性异常状态得到了恢复，开始反击吧。

砥石面具

嵌有巨大砥石的面具，能回复近身武器的斩味，另外装备了面具后茶茶和卡洋巴的狩猎能力也会提高，所以也能辅助不使用砥石的弩手。

将武器磨得闪闪发亮 斩味MAX！

▲除了能回复斩味外，这个面具好像也能提高茶茶和卡洋巴的近身作战能力。

真かまいたちの夜 11人目の訪問者

文 胧月 美编 sienna

真・恐怖惊魂夜 第11个来访者

真かまいたちの夜　11人目の访问者

Chunsoft	AVG	预定2011年12月17日
日版	1～100人	6090日元
对应PlayStation Network		

PSV

相关报道

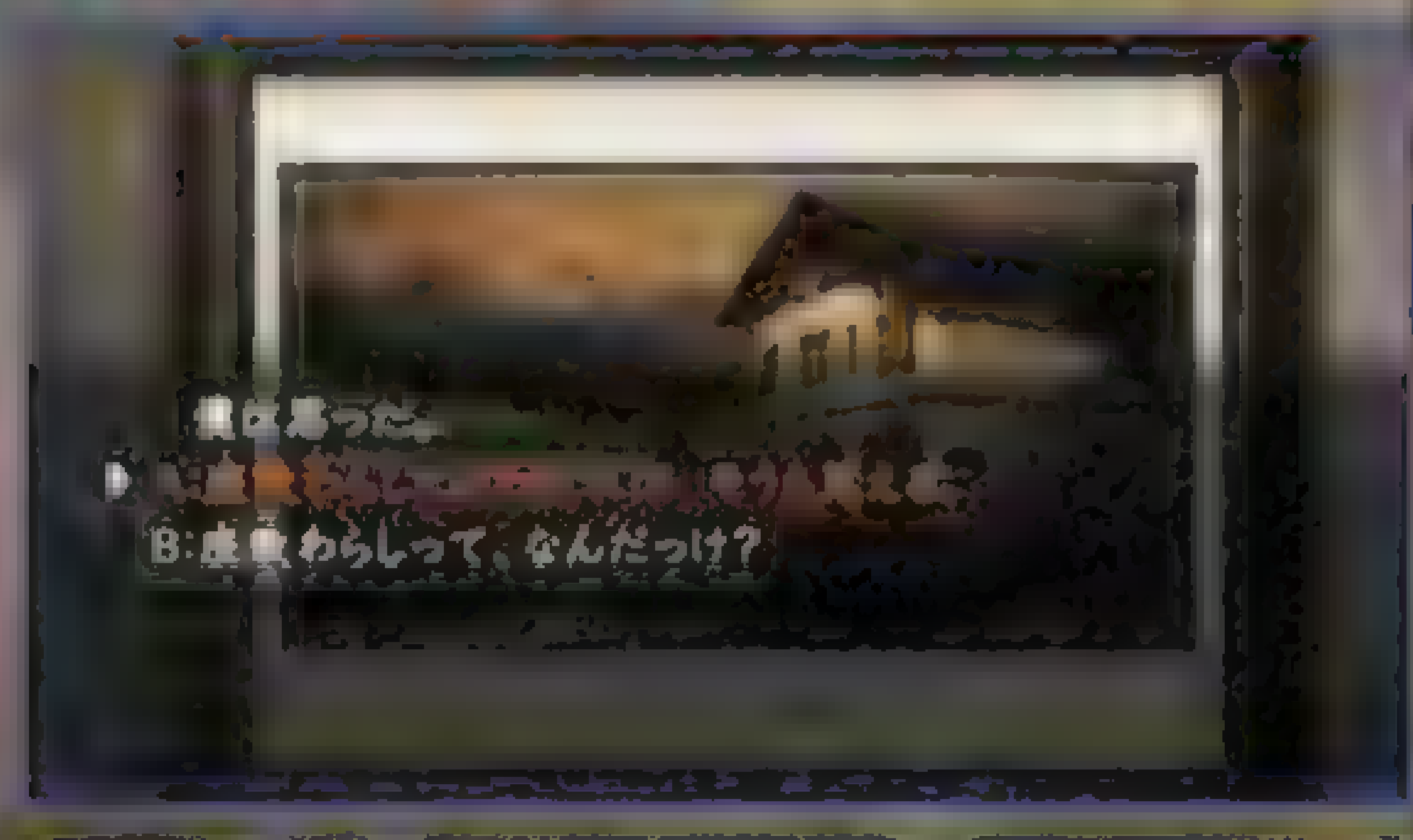
荒僻远郊，大雪封山，新一轮的惨剧悄然上演。“《恐怖惊魂夜》系列”的这款最新作秉承了一贯的音响小说式系统，环境设定回归初代，同时还加入多人竞赛推理的网络要素，可谓新老兼顾。现在惟一挂心的，就是剧本的节奏把握能否走出3代的低谷。这代的剧情主笔是发表过众多推理类小说的黑田研二，笔者拜读过他的作品，还算放心。好了，下面就给大家继续介绍游戏的背景和推理系统吧。

岩手县 远野市的 骇人事件

夜晚的雪山中，座敷童子向你逼近！

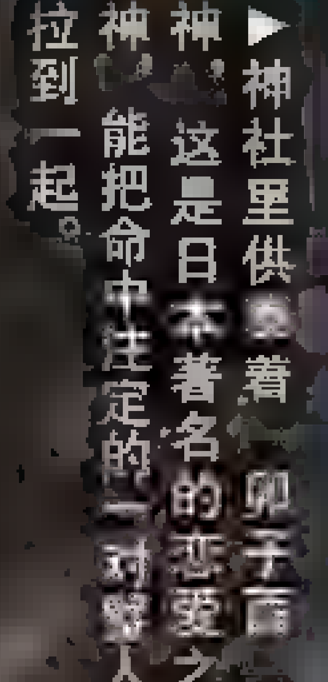
该系列的历代故事都与“镰鼬”这种传说中的妖怪相关。本作故事的舞台远野县同样是日本著名的妖怪胜地，各种民间传说流传至今。这其中，一种名为“座敷童子”的妖怪在主线故事中扮演了极为重要的角色。日本人认为遇到座敷童子的人会有好事降临，但本作的座敷童子却带来了血光之灾。

座敷童子在二楼出没？



▲这是主人公等人居住的棕仙旅馆的照片，据说这张照片中，能朦胧看到二楼窗户里有个白色人影，看图片中的选项，似乎都在说这个白影是日本传说中的妖怪座敷童子

月老牵线



▶神社里供奉着卯子酉神，这是日本著名的恋爱之神，能把命中注定的一对爱人拉到一起。

与当地相关的书籍

◀▲由柳田国男撰写的远野当地妖怪志《远野物语》，这名作者和著作都是现实中真实存在的。

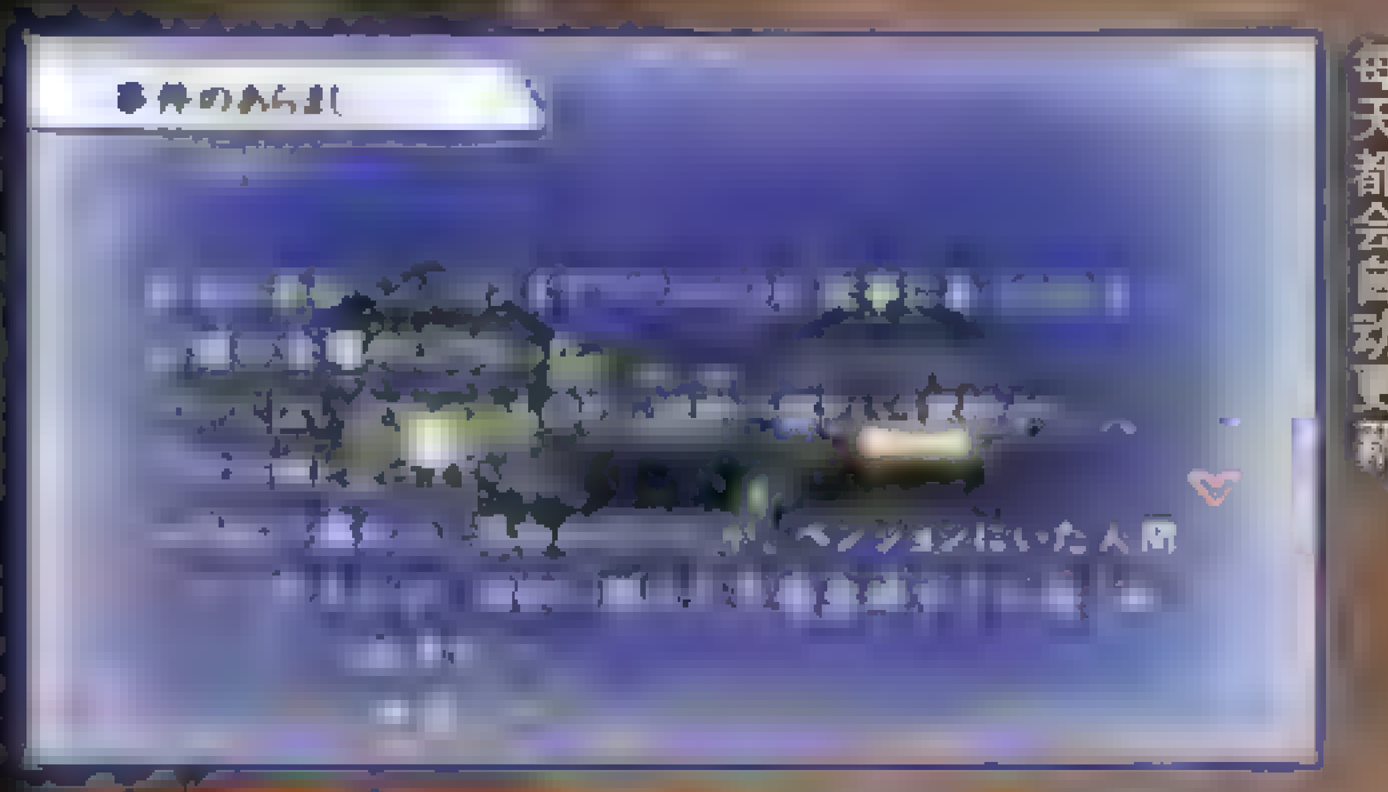
藏于小屋后的红影

▲位于旅馆后院的小屋，悄然掩藏了一个红色轮廓，“它”会是座敷童子吗？

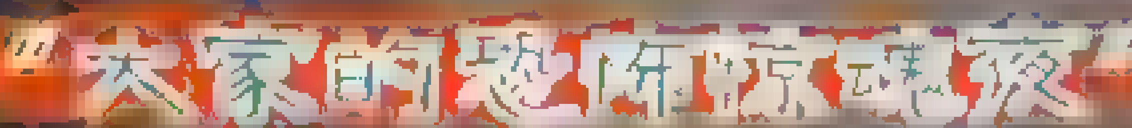
在网络上自己编织 大家的恐怖惊魂夜！

网络模式“大家的恐怖惊魂夜”最多支持100名玩家同时游戏，所有人都将扮演侦探，推理出事件的犯人、凶器和尸体藏匿地点。每一起事件的解决期限从2～7天不等，每天玩一点，最终串联起整个事件，揭发真相。

由于是和他人竞争，所以玩家要做的不仅是收集犯罪嫌疑人的证言并推理，还需要从其他玩家处获得情报，干扰别人的搜查，这正是多人游戏的精髓。玩家采取的行动会被系统以文字大纲的方式记录下来，宛如读一部以自己为主角的小说。

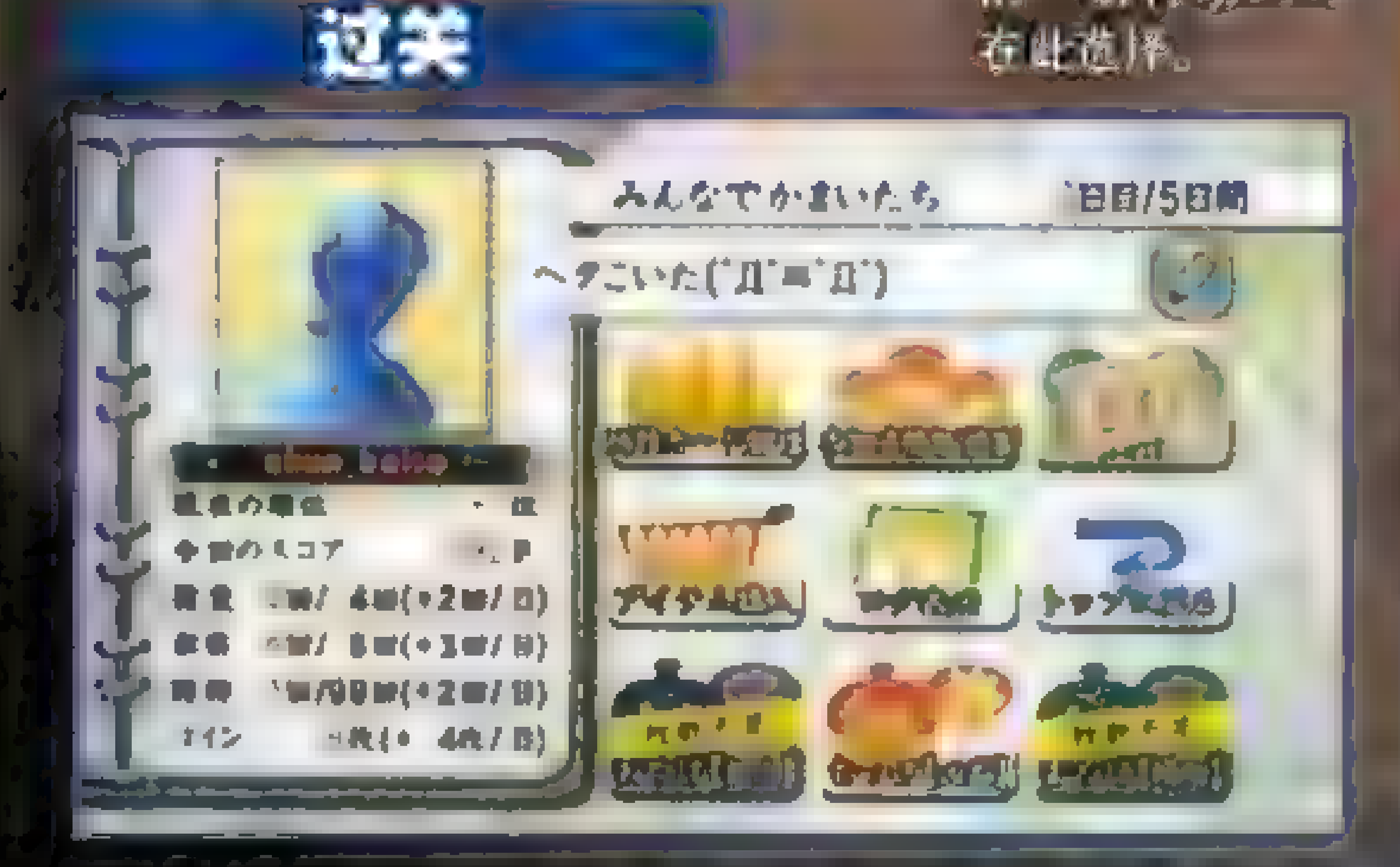


◀反映玩家行动的故事大纲每天都会自动更新



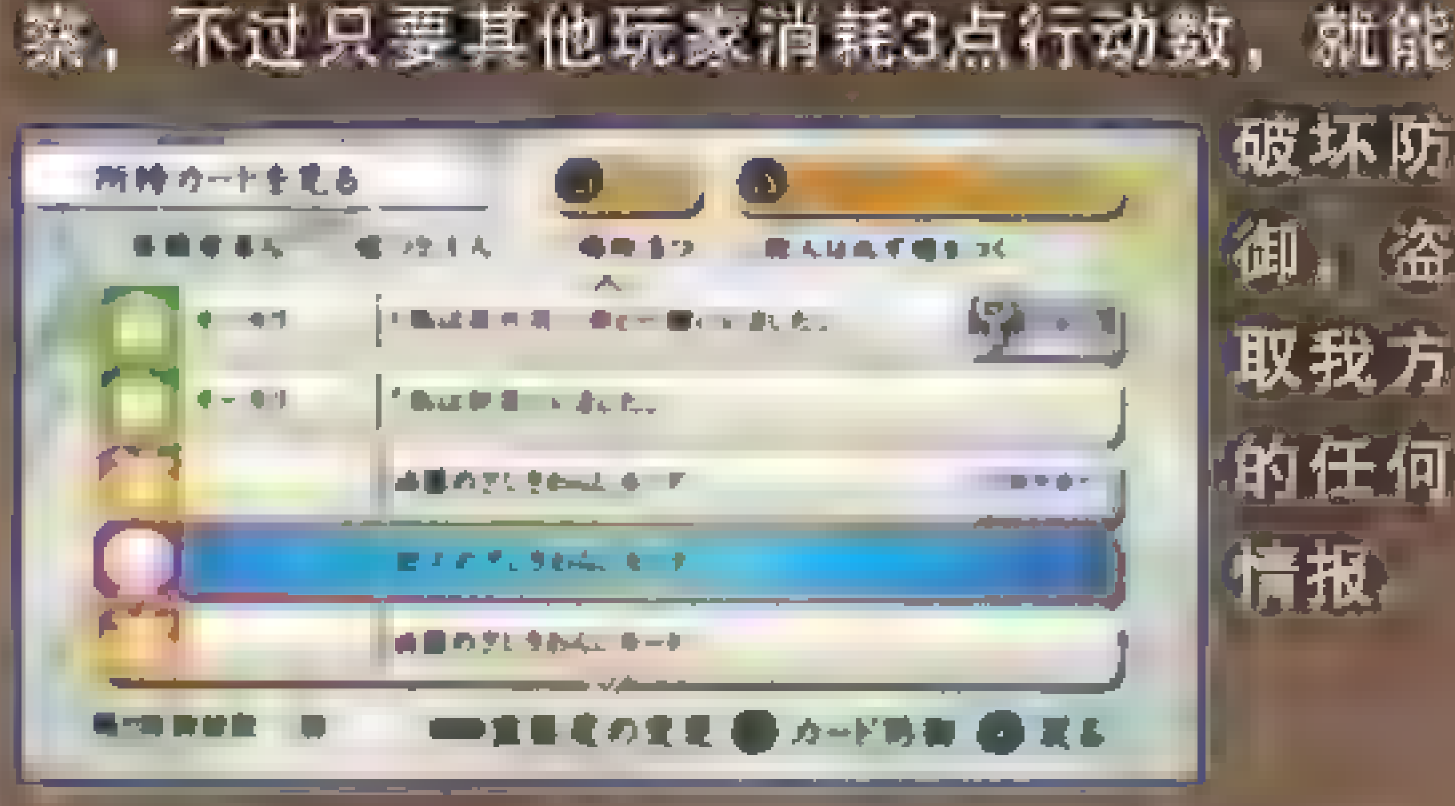
流程示意

▼能够采取各种行动的基础菜单。与线索相关的一切行动均可在此选择。



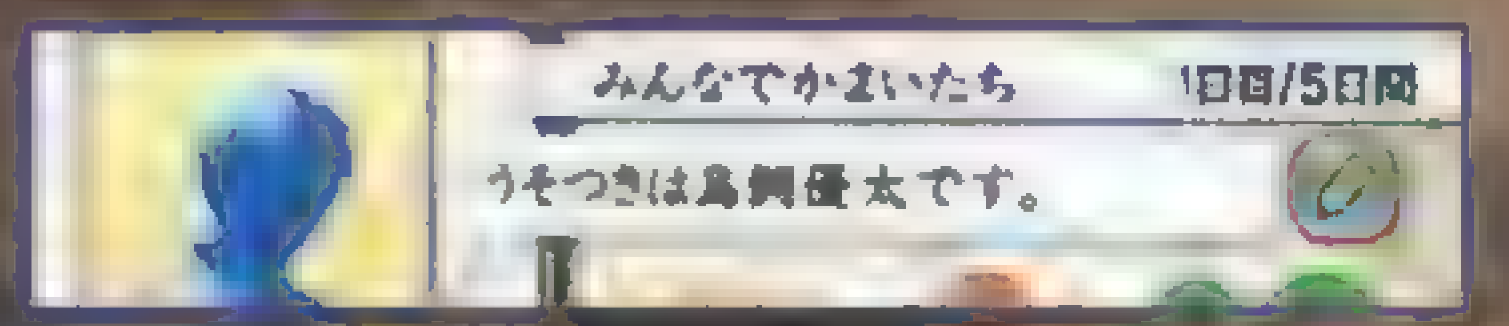
技巧1 防御

执行“防御”技巧可抵御其他玩家的侦察，不过只要其他玩家消耗3点行动数，就能破坏防御，盗取我方的任何情报。



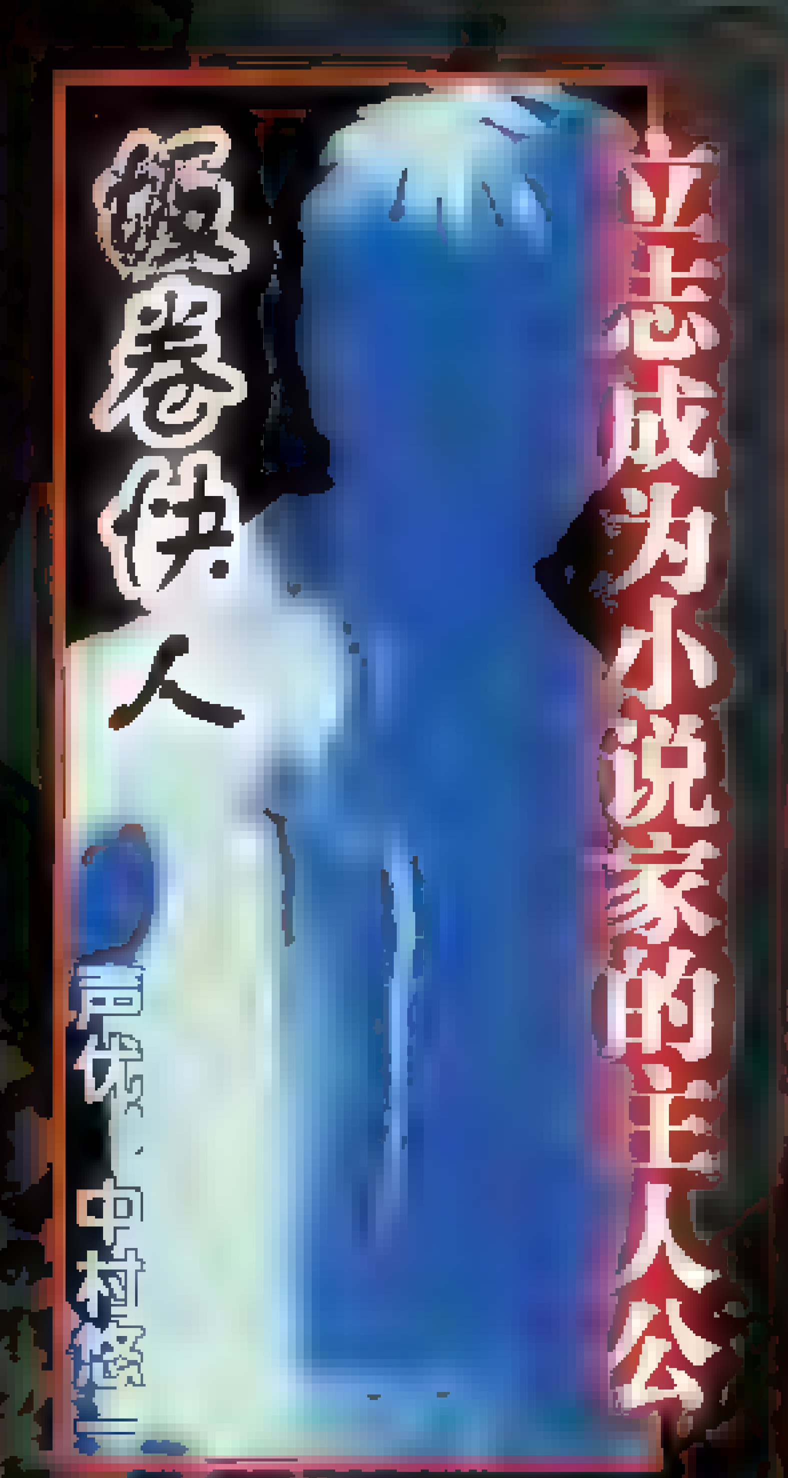
技巧2 私语

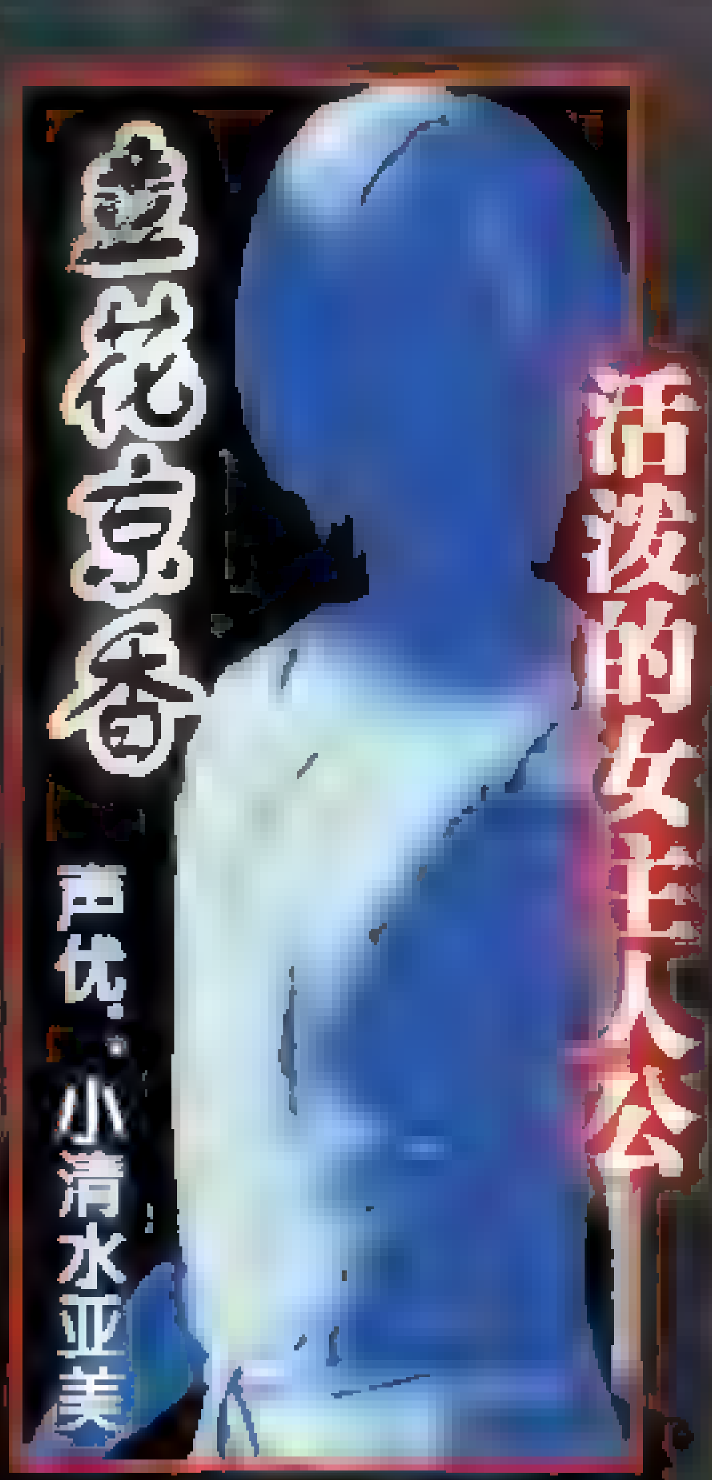
执行“私语”指令，可以将自己的搜查状况告诉其他玩家，这样根据他们的反应来获得有用的推理情报。当然，玩家也可以故意放出错误情报，干扰他人搜查。

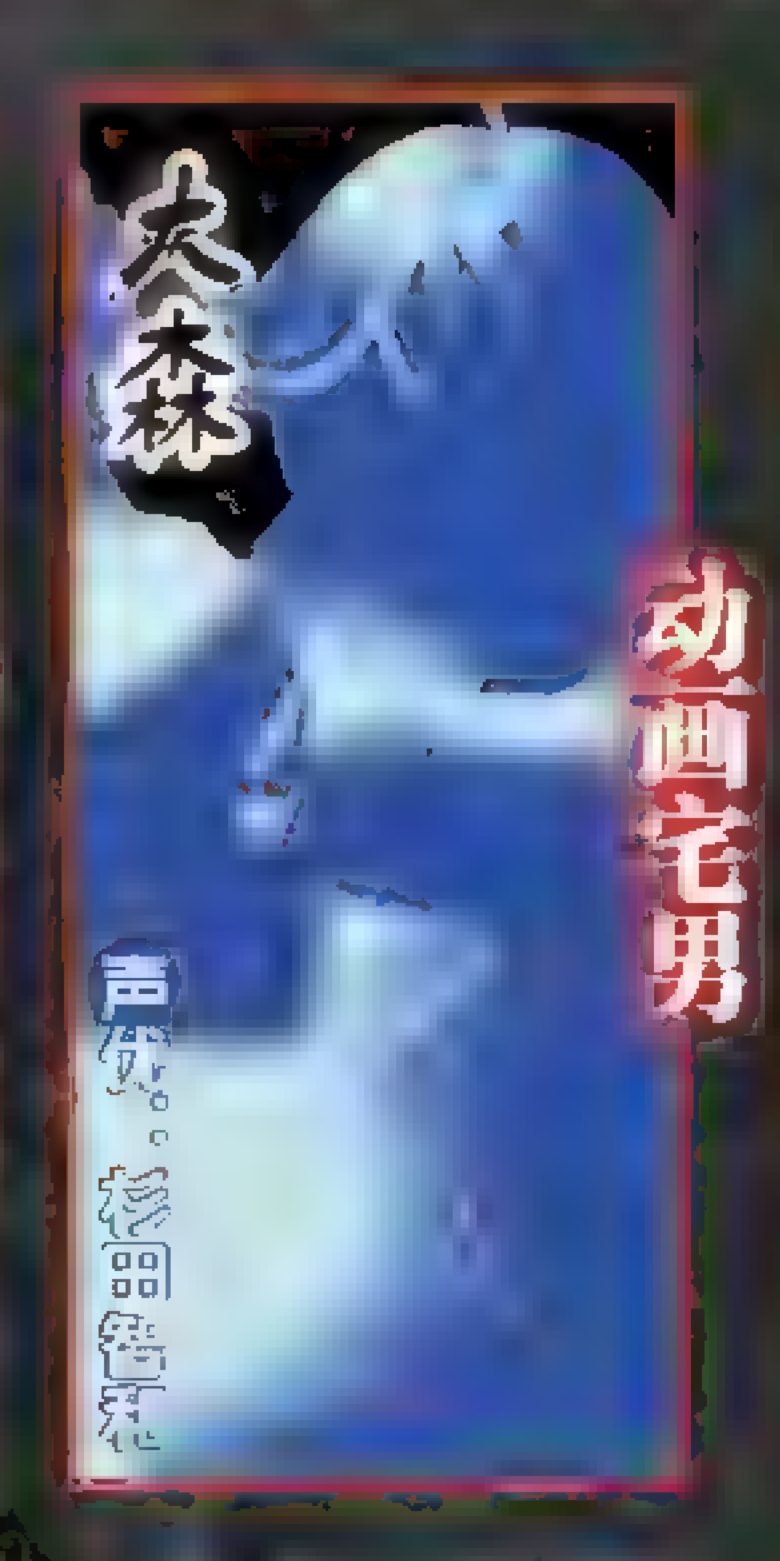


新登场人物介绍

这次依然有四名新角色登场，算上之前介绍过的总共八名，其中的池谷雅也是主人公的情敌。

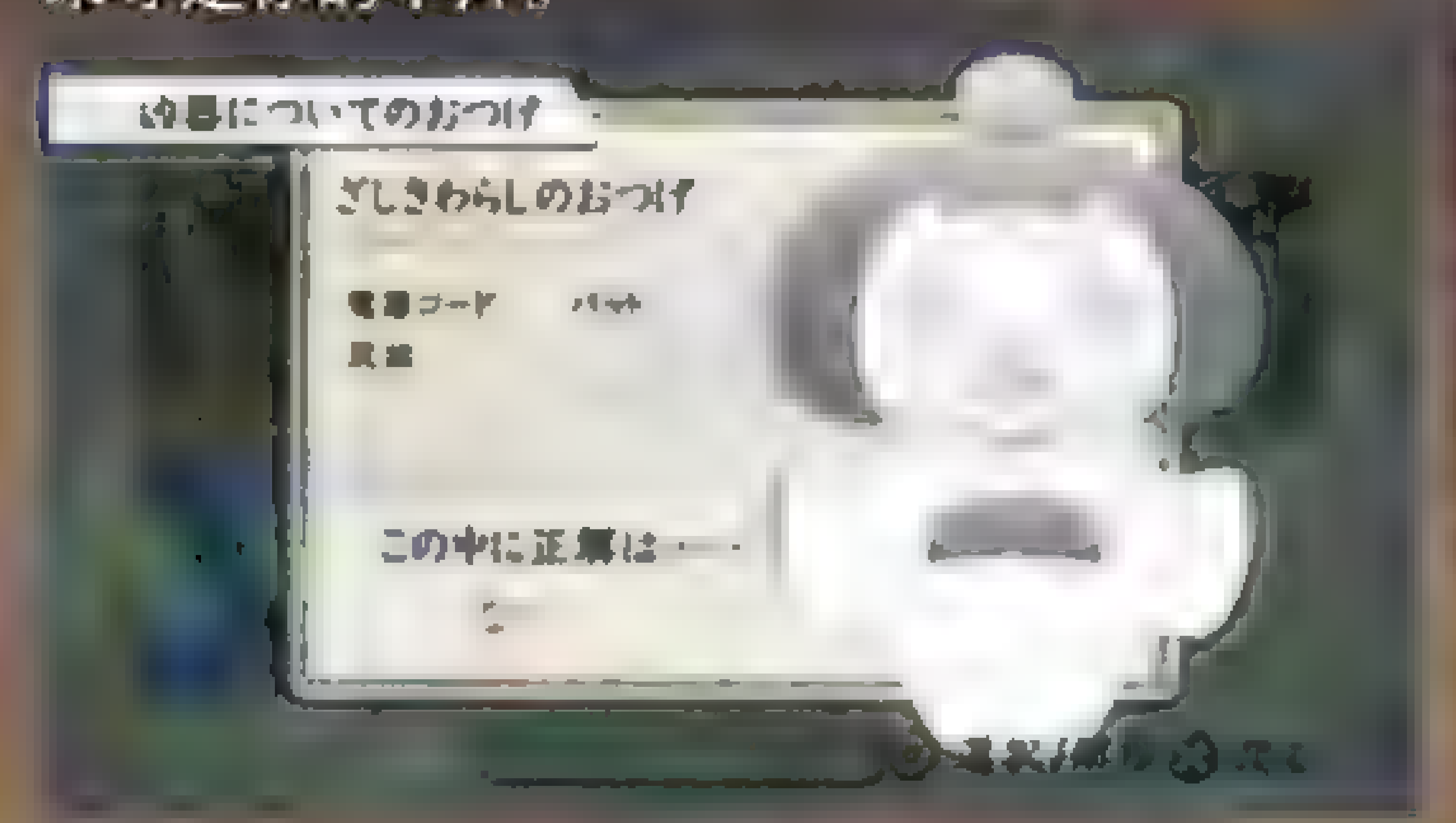






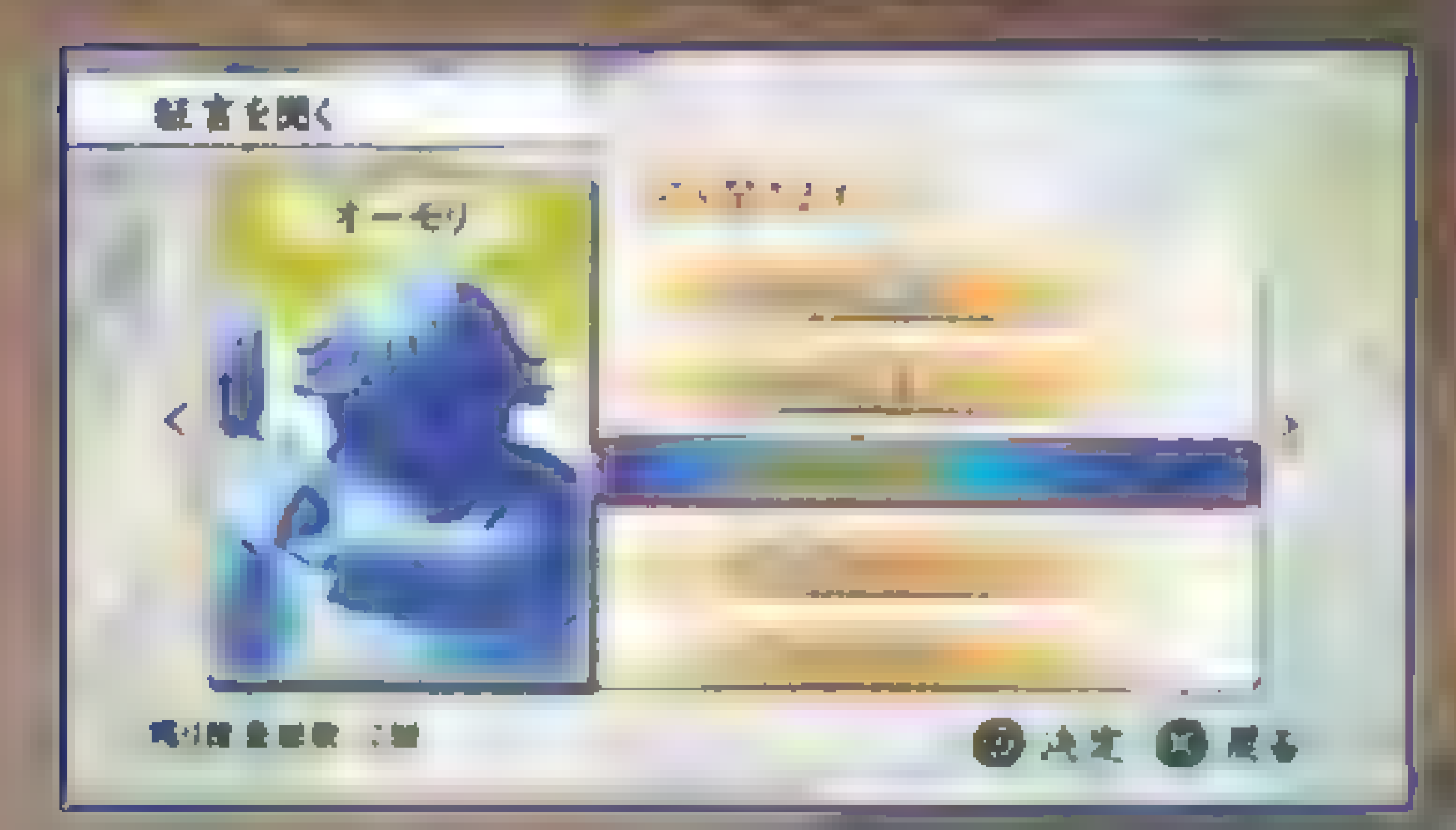
技巧3 宣告

如果玩家获得了“座敷童子卡片”，就能随机获得犯人、凶器和死亡场所这3个情报中的任意一项。需注意其他玩家也可通过侦察来夺走你的卡片。



搜查

“搜查”可从嫌疑人处获得情报，选择好调查对象，决定听取哪一方面的情报。每天搜查的次数是有限制的，而且调查对象有可能说谎，每次搜查都要经过严密考虑。



侦察

侦察其他玩家，就能偷看他们持有的情报卡片。每天的侦察次数也有限制，所以在选择对象时，尽量挑可能持有自己尚未掌握的情报的其他玩家下手。

▶玩家可以清晰地看到对方的哪些情报正是自己欠缺的，持有自己欠缺情报越多的人，越是玩家要去重点侦察的对象。右图是迄今自己获得的情报一览。

推理

以收集到的情报为参考，将○和×填入表格里即可完成推理，成功锁定正确的犯人、凶手和尸体藏匿点即可顺利过关。当然如果玩家想获得“真　过关”评价，则可以在过关后继续推理，弄清每一个细节。

▲填入正确的判断符号，可获得加分，但是只要出错了一个就会大幅扣分。

池谷雅也

京香的上司，据说是和京香上司来到旅馆里的

声优：绿川光

乌饲优太

旅馆的老板，因旅馆的事务忙得天昏地暗。

声优：藤原启治

神林龙之介

成熟的绅士，与妻子罗丝结婚已有25年。

声优：平野正人

神林罗丝

龙之介的妻子，是个操着熟练日语的西洋人。

声优：一城雪希

演义模式详情公开！

文 苍穹　美编 Juxi

在之前的报道中为各位介绍了《真·三国无双NEXT》的各种模式，本次“前线”则为玩家们带来分量最重的“演义模式”的进一步报道。

真·三国无双 NEXT			
真·三国无双 NEXT			
Koei Tecmo Games	ACT	预定2011年12月17日	PSV
日版	1～4人	6090日元	
对应周边未定			

“演义模式”的剧情基本遵循《三国演义》小说，但是本模式相较以往的“无双演武”更加丰富，加入了更多新元素，类似于作为《无双》分支的“《帝国》系列”，下面一一为您揭晓。

▲▼演义模式的剧情通过精美CG或旁述的方式娓娓道来。

▶实行政策所要耗费的金钱会根据武将的状态而有所升降。

一 政策实行

进入游戏后，玩家可以选择自己麾下的武将实施各种政策，每回合最多实行4次。不同武将能够实施的政策各异，而政策则能为接下来的战斗带来各种有利的效果，合理运用“政策”指令能让战斗更加轻松。

▲▼武将的政策名称都非常有个性。

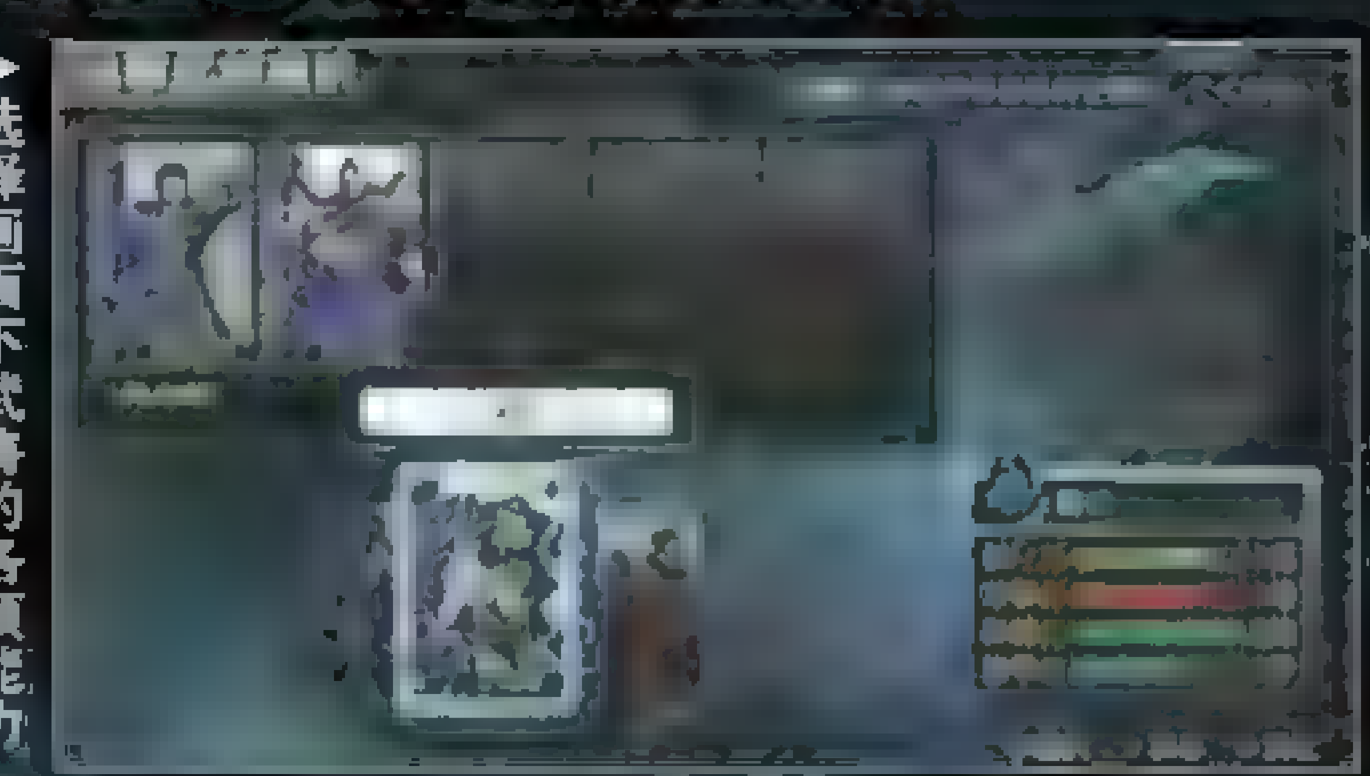
二 决定目标

在政策实施过后，玩家可以决定接下来所要攻打的地域，目标地必须与己方的领土邻接。在选择目标时可以看到该地域的守将状态以及收入等情况。如果在满足一定条件的前提下攻打特定地域的话，就会发生特殊的“事件战斗”。

▶目标选择界面也与《帝国》非常类似。

三 精锐出击

确定攻打目标后就要选择所要操作的武将。在以往的“《真·三国无双》系列”中一般只能选择自己所要操控的武将，而此次还可以自由选择同行武将交给电脑操控，最多选择4名同伴。但如果是“事件战斗”，出击的武将是固定的。

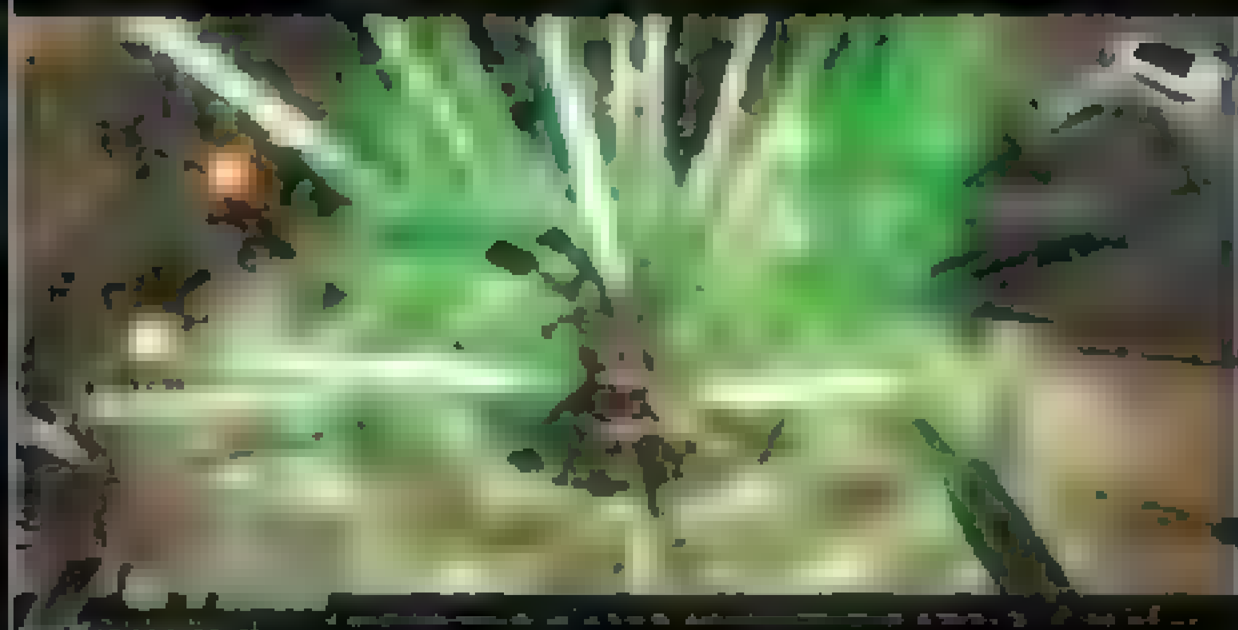


▶选择画面下武将的各项能力和状态都一览无余。

◀战前能对操控武将的武器和道具进行最后的调整。

四 展开激战

准备就绪后就将进入玩家们熟悉的爽快战斗。玩家的目的是压制拥有各种效果的敌方据点，最终攻陷敌人的大本营。一旦玩家的体力耗尽，或己方大本营陷落，便会宣告败北。



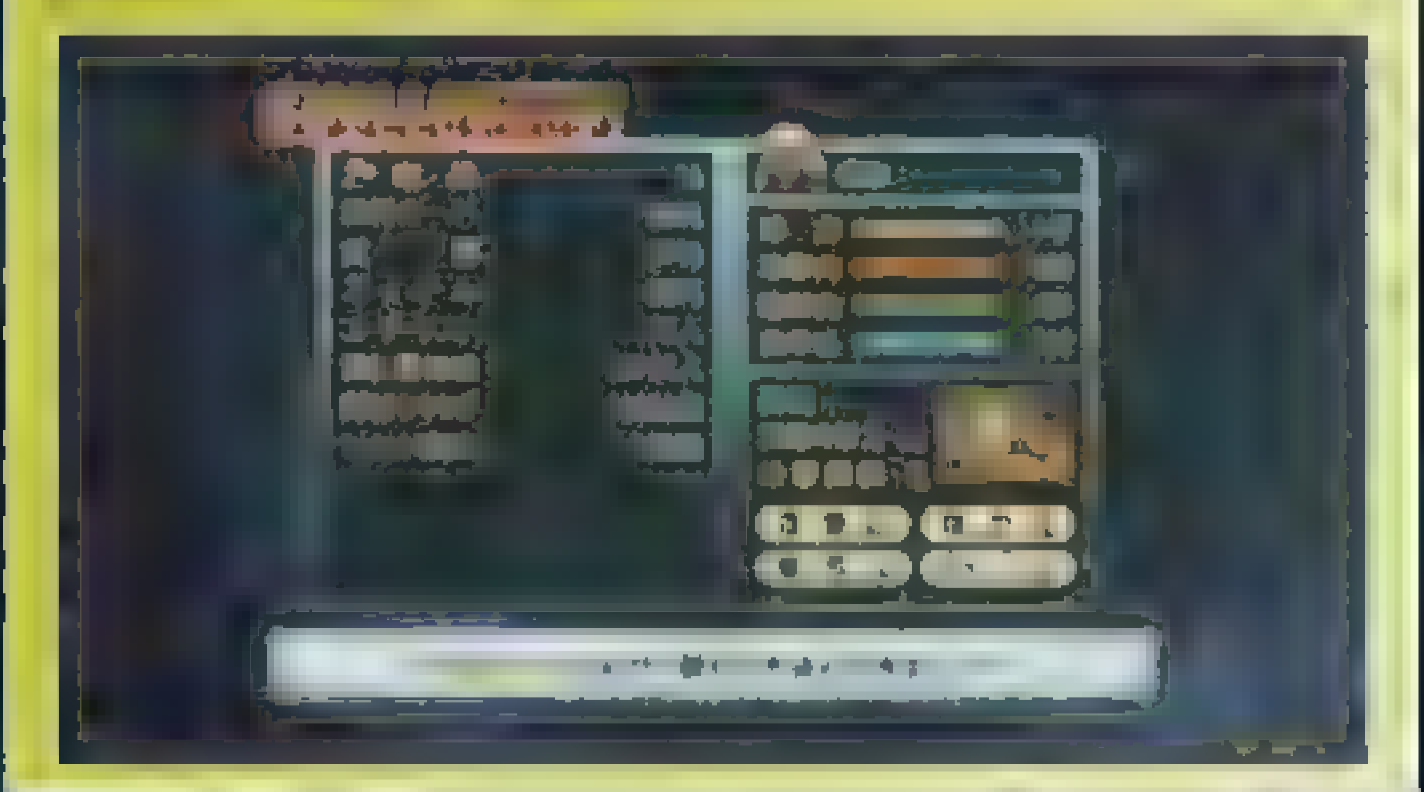
▲▶使用各种攻击将敌人全部击飞，感受一骑当千的豪迈！

▲与强敌相遇就会进入“单挑”，利用触摸操作来击溃敌将吧！

五 战斗结束

通信要素

“演义模式”支持联机通信，既有邀请同伴参战共同杀敌的“战友协助”，也会有挑战者乱入与玩家展开“单挑”的情况发生。



眼尖的读者大概也发现了本作的译名和原名有些对不上，实际上“黄金深渊”是本作最先公布的美版名称，两者只是语言版本相异的同一个游戏。“《未知海域》系列”是索尼的第一方作品，在PS3上登场的三作均取得了不错的销量，媲美电影的画面也一直为玩家津津乐道。得益于PSV的强大机能，掌机玩家也可以领略到该名作不经缩水的画面和系统了。

崭新关卡解禁！

文 胧月 美编 澄香

未知海域 黄金深渊

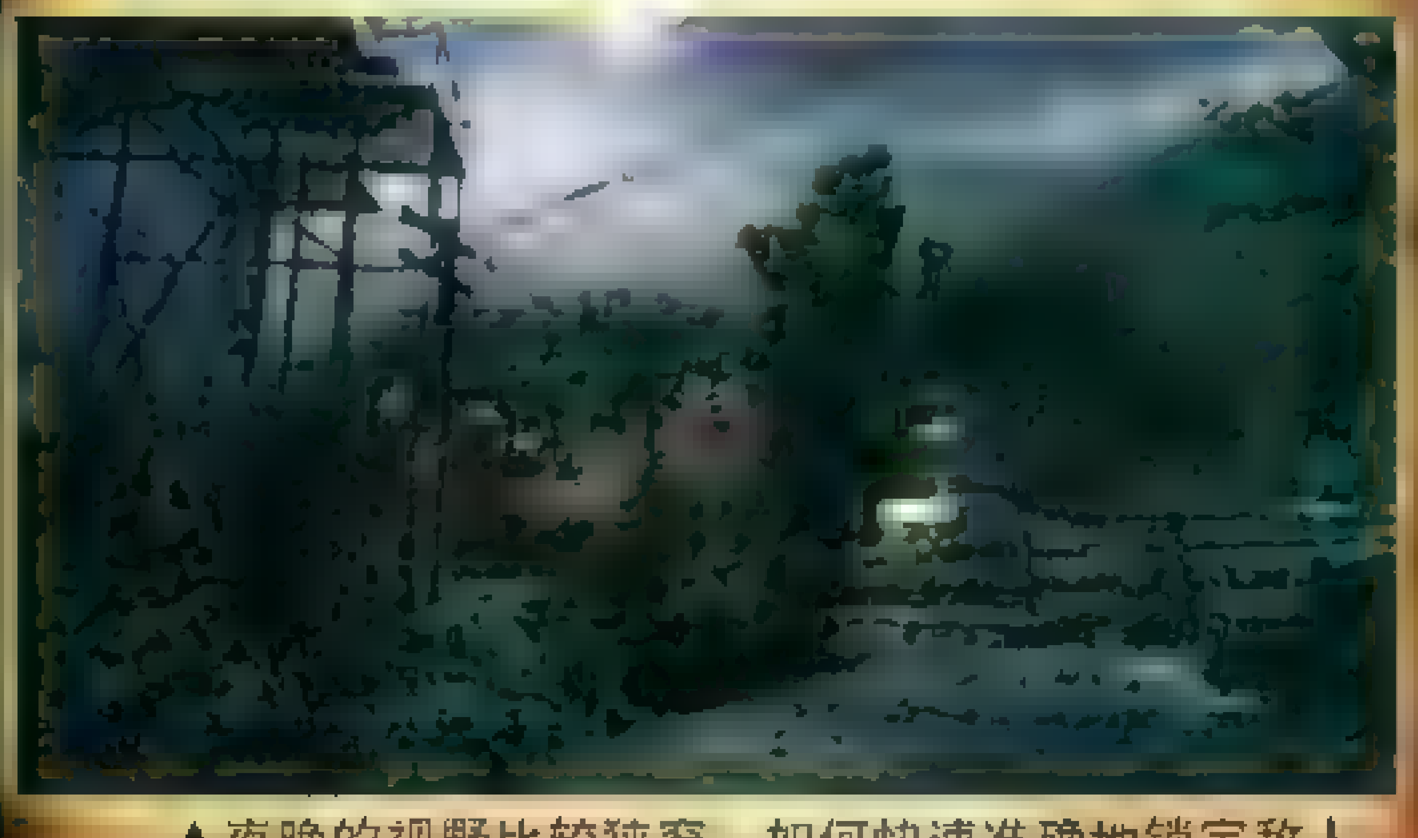
アンチャ-テッド 地图なき冒险の始まり

SCEJ	A・AVG	预定2011年12月17日
日版	1人	5980日元
对应周边未定		

《未知海域》的一大魅力是场景的多变和高还原度，每一作都有一个以现实为基础而设计的广大舞台。这次要公布的两个场景，分别是一处荒僻的雨林和小屋，精细到令人发指的细节是玩家必关注的。

雨林中的战斗

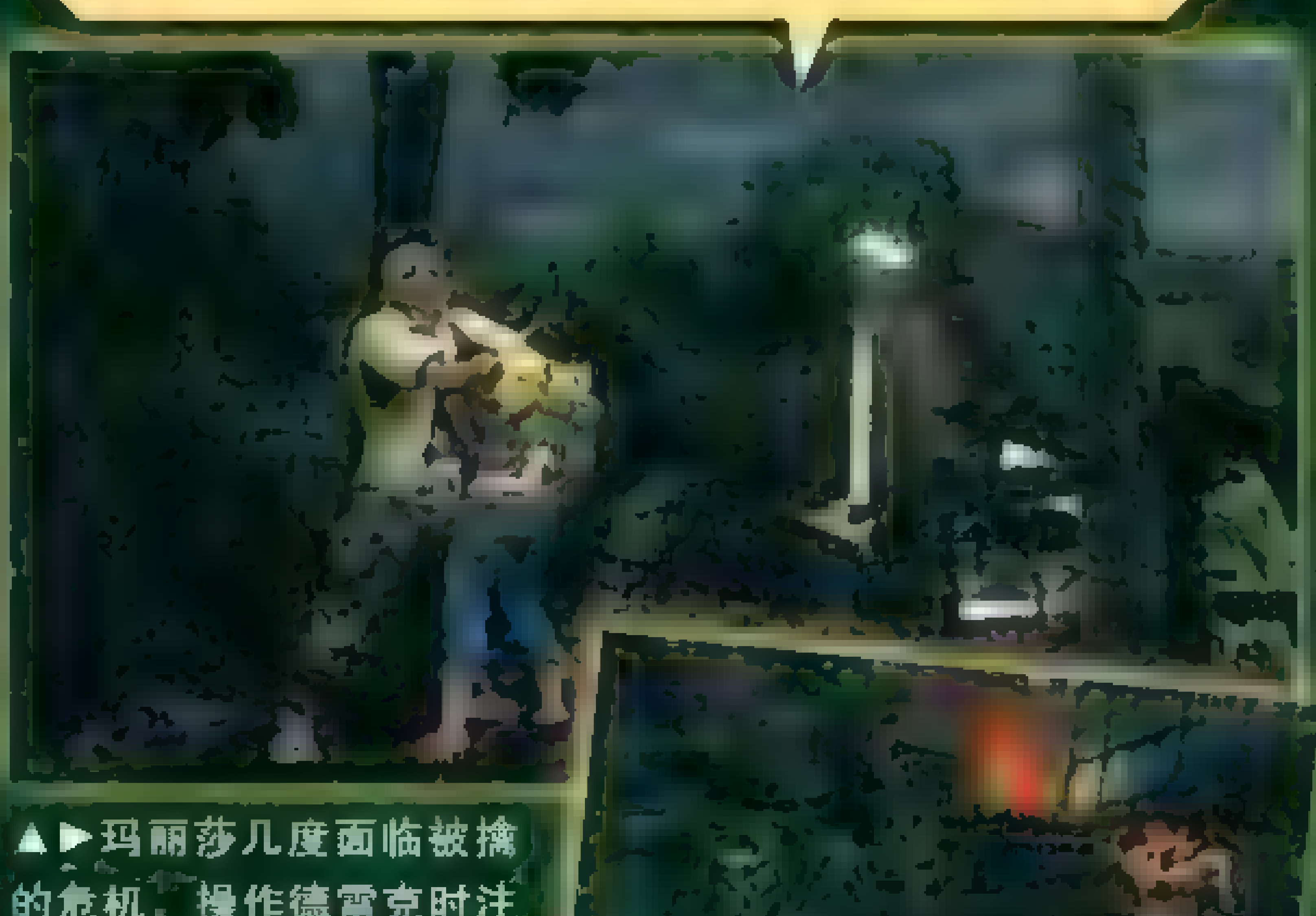
首先介绍的场景是雨林中的敌方基地，该场景的要点是帮助玛丽莎从敌人的追赶下顺利逃跑，德雷克要从远处对玛丽莎进行援护，使用步枪系武器精确狙击是胜利的关键。



▲夜晚的视野比较狭窄，如何快速准确地锁定敌人是胜利的关键

要点1 保护玛丽莎

被敌人追赶的玛丽莎，其位置距离德雷克尚远，此时只有选择长距离枪械辅助玛丽莎逃亡。



▲▶玛丽莎几度面临被擒的危机，操作德雷克时注意不要误伤她。

从高台上狙击敌人！

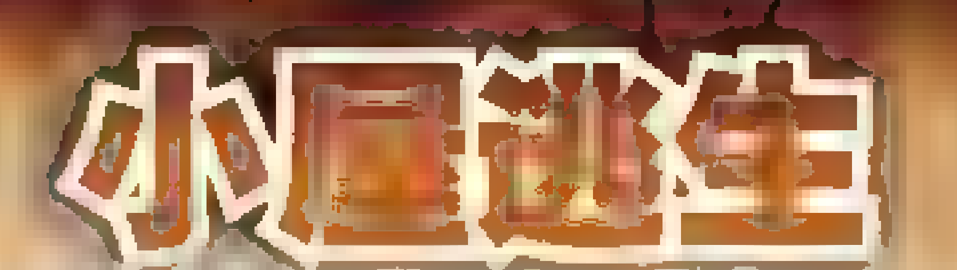
▲使用PSV的背触板可调整瞄准镜的焦距，瞄准敌人的弱点一击毙命！

要点2 狙击

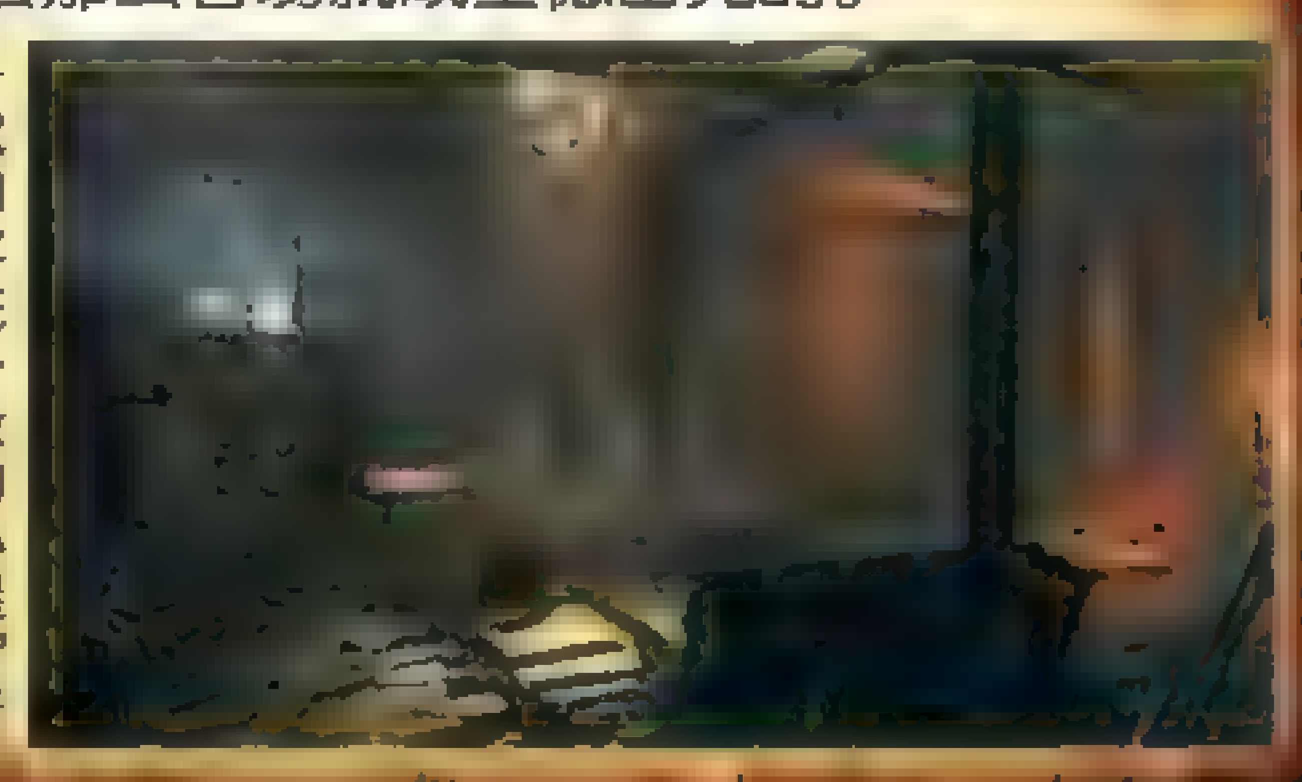
使用狙击步枪时，画面会切换成瞄准镜模式，玩家可使用PSV的内置感应器调整取景范围。

敌人的卡车大爆炸

▲该场景的最终任务是引爆敌人的卡车，趁着混乱救出玛丽莎，两人赶紧离开这是非之地。



德雷克从陌生的小屋里醒来，这却是个四壁着火的危房，当务之急是赶紧转移到安全的场所。当然，如同附骨之疽的敌人是不会那么容易就成全德雷克的。



▶宛如牢笼一般的小屋，看起来不是那么简单的地方。

踏着爆炸的死亡线迅速逃离！

要点3 化为火海的小屋

再一次考验德雷克的运动神经，周围均是焦热的可燃材料，地狱从他的身后张开譬聲巨口。

肉搏战

▶与敌人相距较远时，可躲在掩体后运用射击手段消灭他们。

要点4 打倒看守敌人

好不容易从小屋里逃出，却发现四周警卫森严，如何从敌人堆里瞒天过海地撤离？看来德雷克又要一展其拳脚功夫了。

◀在不打草惊蛇的前提下悄悄靠近敌人，从背后将其秒杀。当武器弹药不足时，可利用这种手段来夺取武器。

攀援到高处！

▼▶雨棚、屋檐、悬空的木板，对于德雷克而言，没有任何一个地方可以困死他。

一切地点皆有可能下脚

要点5 开辟新路

德雷克的逃亡路线并不局限于现有的大道，墙壁、屋顶等一切场所均有可能利用到。仔细观察周围，挑选敌人疏漏的地方行进。

文 苍穹 美编 sienna

PSV即将在下个月发售，作为首发游戏之一的本作也会很快与广大玩家见面，对忍者题材游戏感兴趣的玩家一同来看看发售前的最终报道吧！

忍道2 散华

忍道2 散华

Spike	ACT	预定2011年12月17日
日版	1人	6090日元
对应周边未定		

PSV

相关报道

在本作的舞台——小国"宇高多"，"一条家"、"风天家"、"阿无璃他教"三大势力明争暗斗、相互牵制。

局势复杂的宇高多

风天寅三郎久秀

（声优：桧山修之）

风天家

久秀原是一条家的谱代家臣，后来却伺机向主公掀起[illegible]高多的大笨蛋"，但实际上却是智勇双全的人物。

一条信辉

（声优：森田顺平）

阿无璃他教

作为新兴的寺社势力，阿无璃他教资金雄厚，但武力却略显单薄，教徒对一条家怀有恨意。新任教主"季判"代替不知所踪的前教主"贞女"，在境内展开布教。

季判

（声优：中原麻衣）

一条家

目前统治宇高多的大名家，士兵训练有素，信辉的统治能力出色，但面对国内纷乱的局势，他仍需要借助忍者的力量

玩家影响势力强弱

玩家可以从三大势力中自由选择想要受领的任务，主角所采取的行动将会对势力间强弱情况有直接的影响。各势力的实力以兵粮、御莲、军事力表示。其中"兵粮"减少会导致士兵的能力减弱，而"御莲"表示委托人对于主人公的信赖度，只有信赖度高了才能接受更重要的任务。

◀▲各势力提出的委托和难度不尽相同。

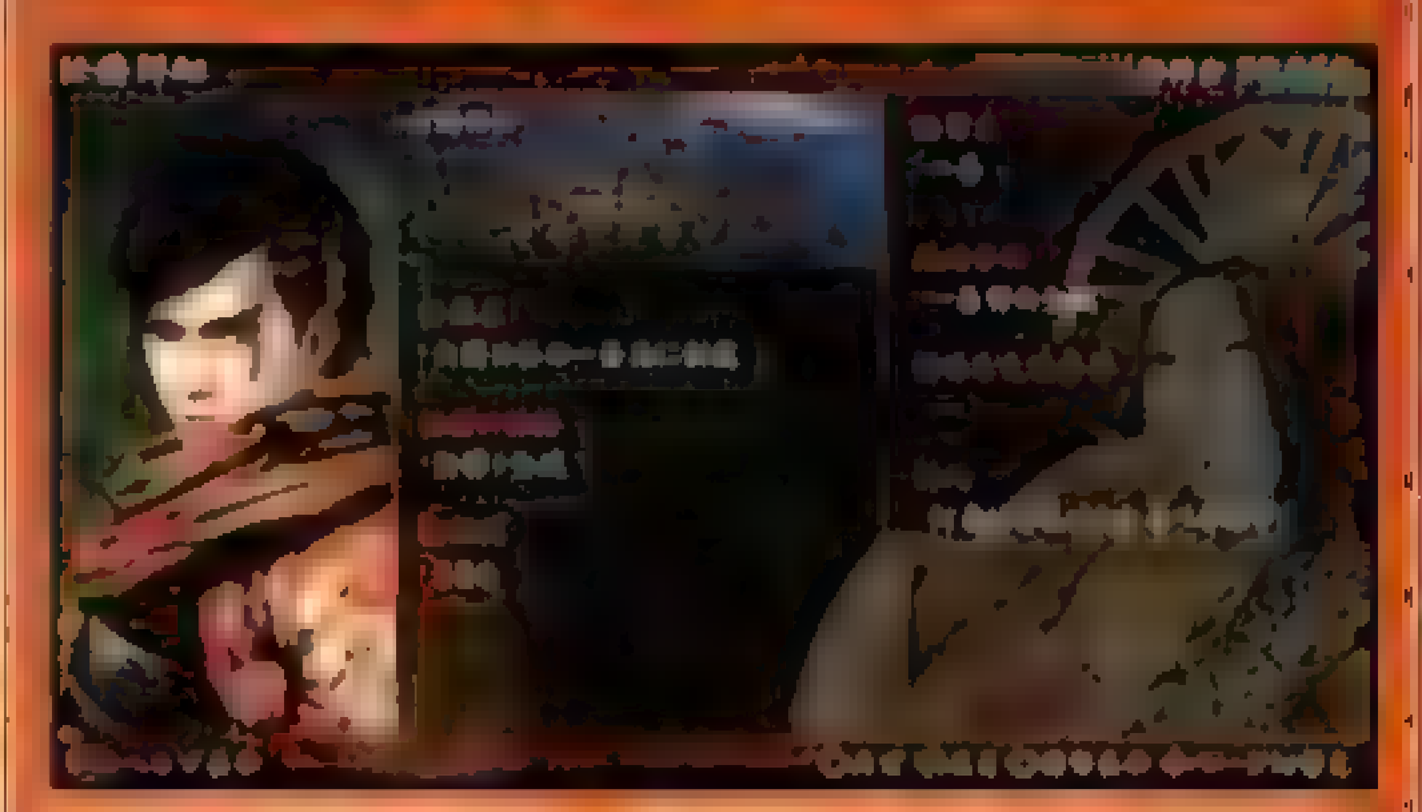
各项数值会发生改变。▶任务结束后三大势力的

丰富多彩的任务内容

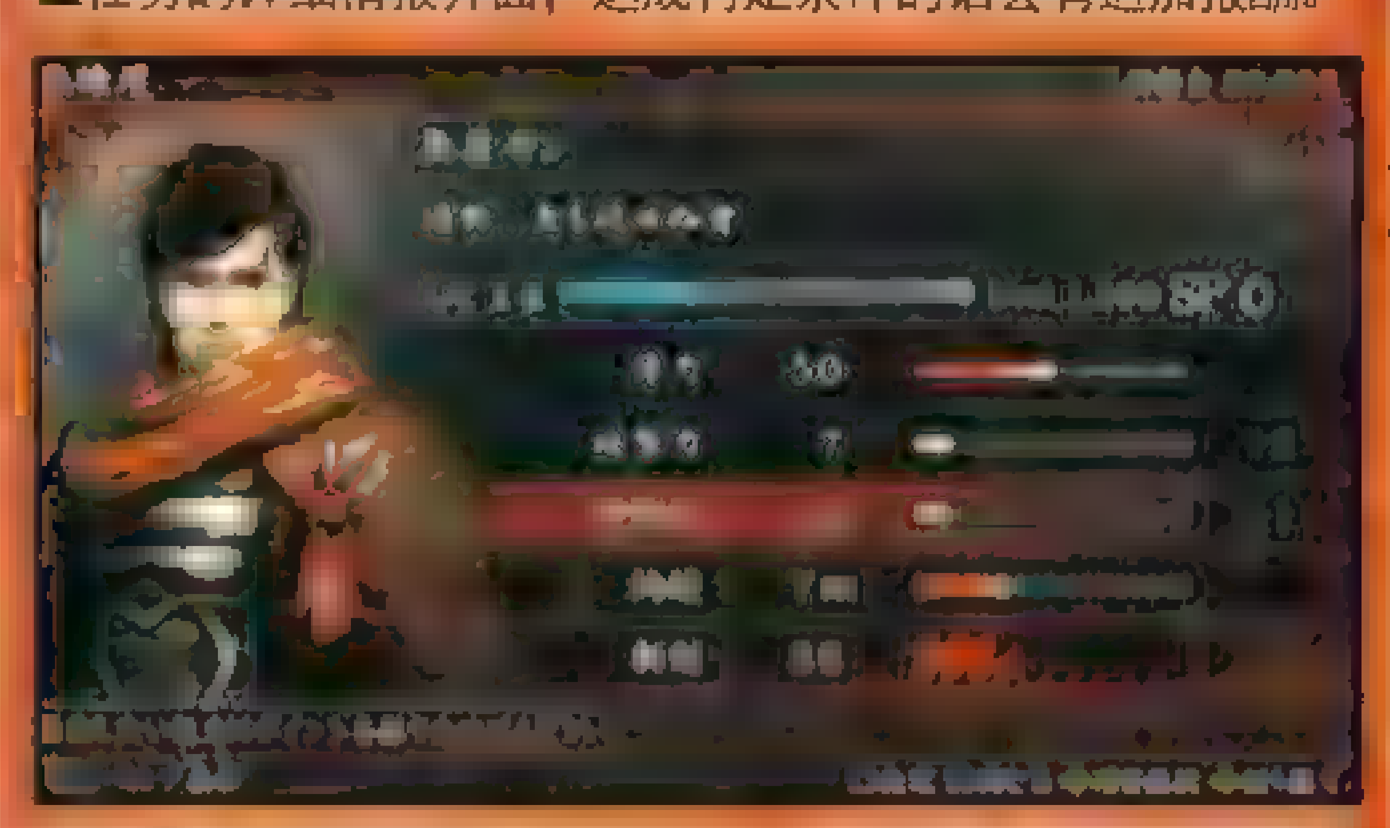
游戏中的任务包括侦查、强夺、护卫、输送、救出、诱拐、暗杀等内容。根据当时的局势情况，三大势力所提供的委托很可能会围绕同一个主题，但任务的具体内容会大相径庭。下面就是在"风天家的兵粮不足"的情况下，三大势力所展开的明争暗斗。

◀陷入饥荒的风天家士兵很容易掉进食物相关的陷阱。

完成任务，强化自身！



▲任务的详细情报界面，达成特定条件的话会有追加报酬。



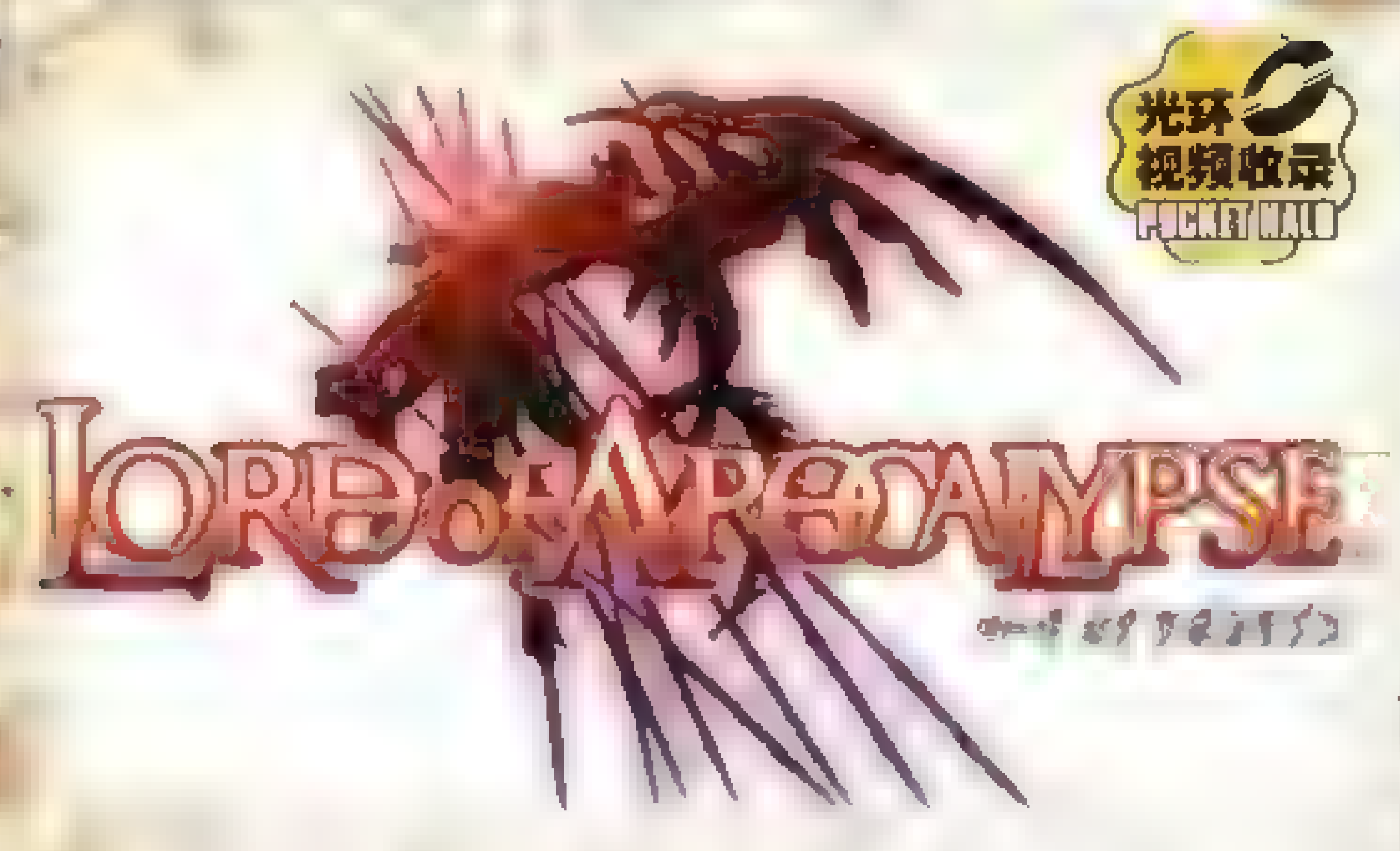
▲积累经验值能够让角色升级，而获得的技能点数则可以自由强化各项能力。

▼兵粮不足导致风天家的士兵们体力有所下降，能力大不如前。

▲为了让风天家摆脱当前的困境，必须抢到对方囤积的粮食。

文 半夏　美编 咕噜

击败强敌“守护尊者”！



默示之王		
ロ-ド オブ アポカリプス		
Square Enix	A・RPG	预定2011年12月17日
日版	1～4人	5980日元
对应周边未定		

相关报道 Vol.167 P97/Vol.169 P47/Vol.170 P52

上一次的前线为大家带来了《默示之王》联机的相关消息，和朋友联机自然是为了打败更多强大的敌人。在本作中存在着比通常魔物实力更加强大的敌人——“守护尊者”，它们将在故事的重要地点登场，本次前线就为大家介绍有关它们的最新情报。另外还将带来用于制作装备的重要素材“核心”的相关消息，赶快来看一下吧！

持有核石之力的守护尊者

“守护尊者”在游戏中相当于BOSS，它们作为贡品存在于被混沌切割的世界中。随着故事的前进，会出现和它们战斗的任务。将它们打倒能够推进故事的进行，能够向全新的地域进军。而且打倒“守护尊者”后还能制造可以借用它们力量的强力道具——“究极卡片”。

▲和故事有巨大关系的守护尊者，似乎还知道主人公丧失记忆的理由！

施展超强实力！

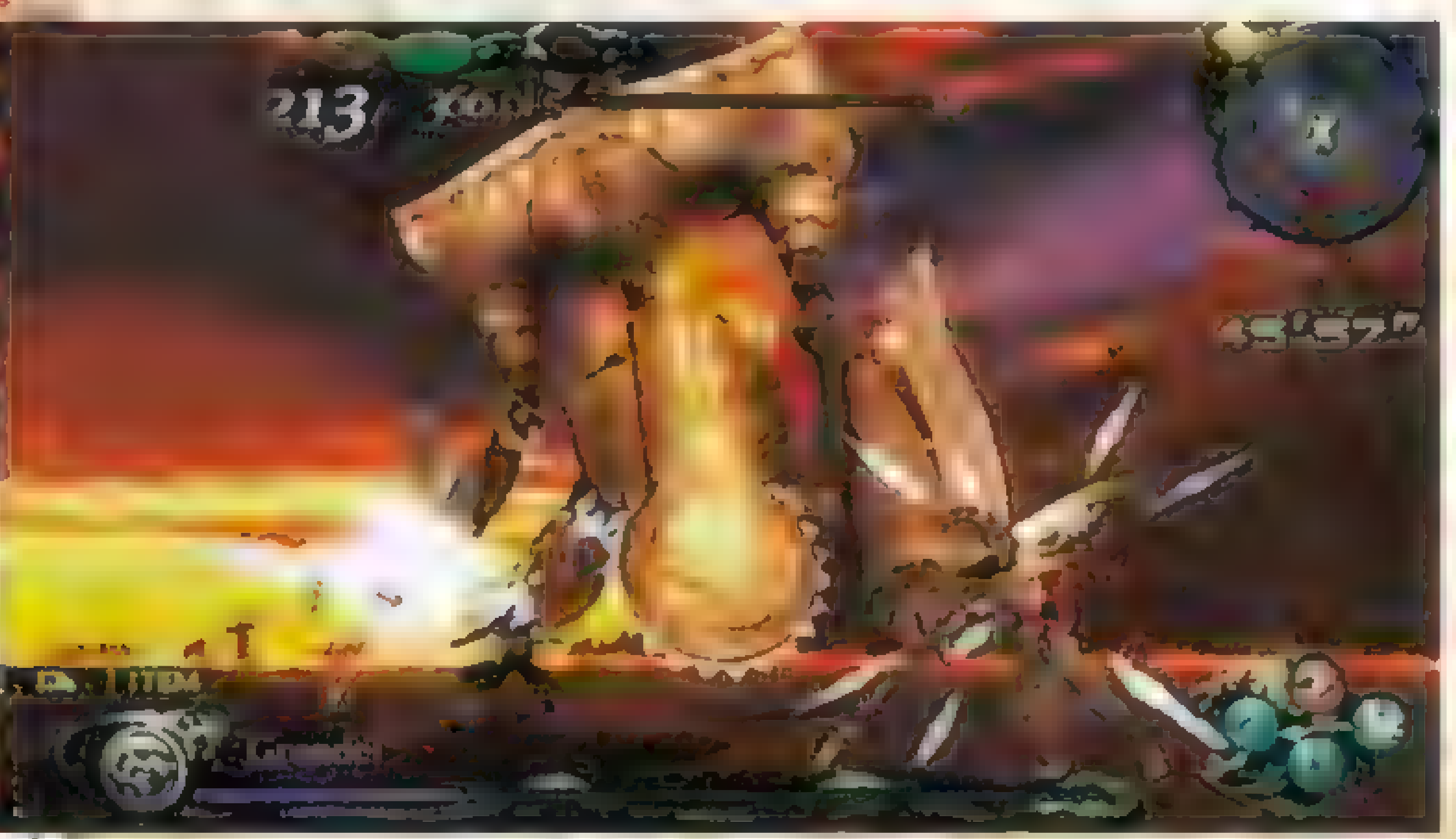
对敌人不断施加伤害

给予伤害并使敌人结冰

▲“究极卡片”是只能装备一个的道具，装备之后可以借用对应的“守护尊者”的力量，使用它们的技能。

强敌追近！

▲在和它们战斗的过程中，按照画面指示在合适时机按下按键，可以发动QTE！



▲主人公面临的最大难关，需要和同伴一起协力突破！

给予伤害并使其进入麻痹状态

一定时间内体力徐徐恢复

▲还有一些和前作相比效果完全更新的“究极卡片”。

推进故事前进！制作强力道具！

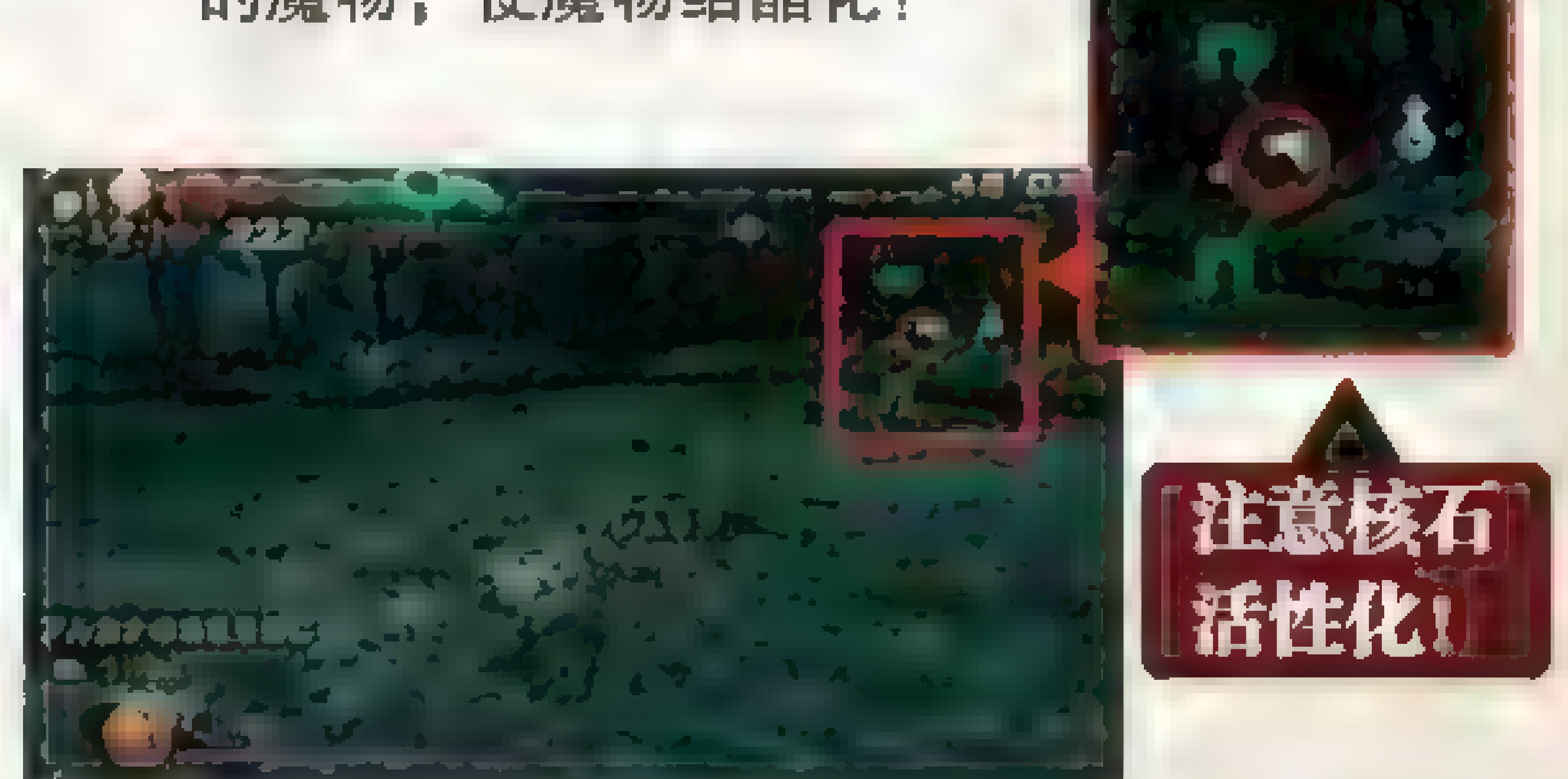
魔物结晶化形成的核心

▲守护尊者和普通的魔物获得核心的方法不太一样，想获得需要的核心，就要牢记下面的方法！

在击败守护尊者和通常魔物的时候，有可能会入手那个魔物结晶化后得到的“核心”。核心是可以合成装备和道具的素材，是一种非常特殊的道具。有的时候打败魔物不能得到“核心”，而是得到“核心碎片”。收集多个的“核心碎片”就能合成一个完整的“核心”。使用众多的“核心”能够制作强力的装备。

1.通常魔物的情况

在任务中有一定几率会出现标志着“感到核石活性……”的区域，将这片区域的魔物击倒，魔物就会开始结晶化，结晶化成功的话就会得到“核心”，结晶化失败的话则会得到“核心碎片”。所以在游戏中一旦发现核石活性化区域就要马上过去，击败那里的魔物，使魔物结晶化！



注意核石活性化！

2.守护尊者的情况

守护尊者的情况和通常魔物有所不同，在最后刺向守护尊者的“最终QTE”中输入指令成功的话就一定能得到核心，如果输入指令失败就会得到核心碎片，所以在面对守护尊者时，即使在最后一刻神经也不能放松！

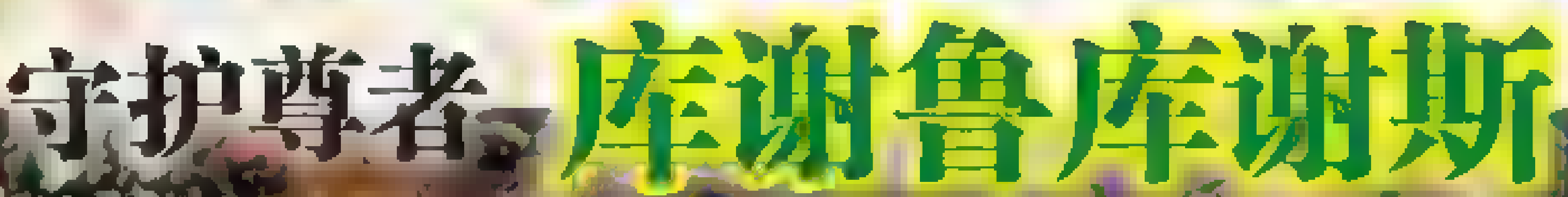
得到超级贵重的核心！

守护尊者 科德鲁夫

■被它超广范围的剑击攻击到的话，会受到极大伤害！要抓紧时机回避！

它在守护尊者中也属于拥有最高级别巨大身体的魔物，身体拥有复数的触手，会使用触手接连不断地攻击。全身都被坚固的盔甲守护，想要击倒它就要攻击它的弱点！

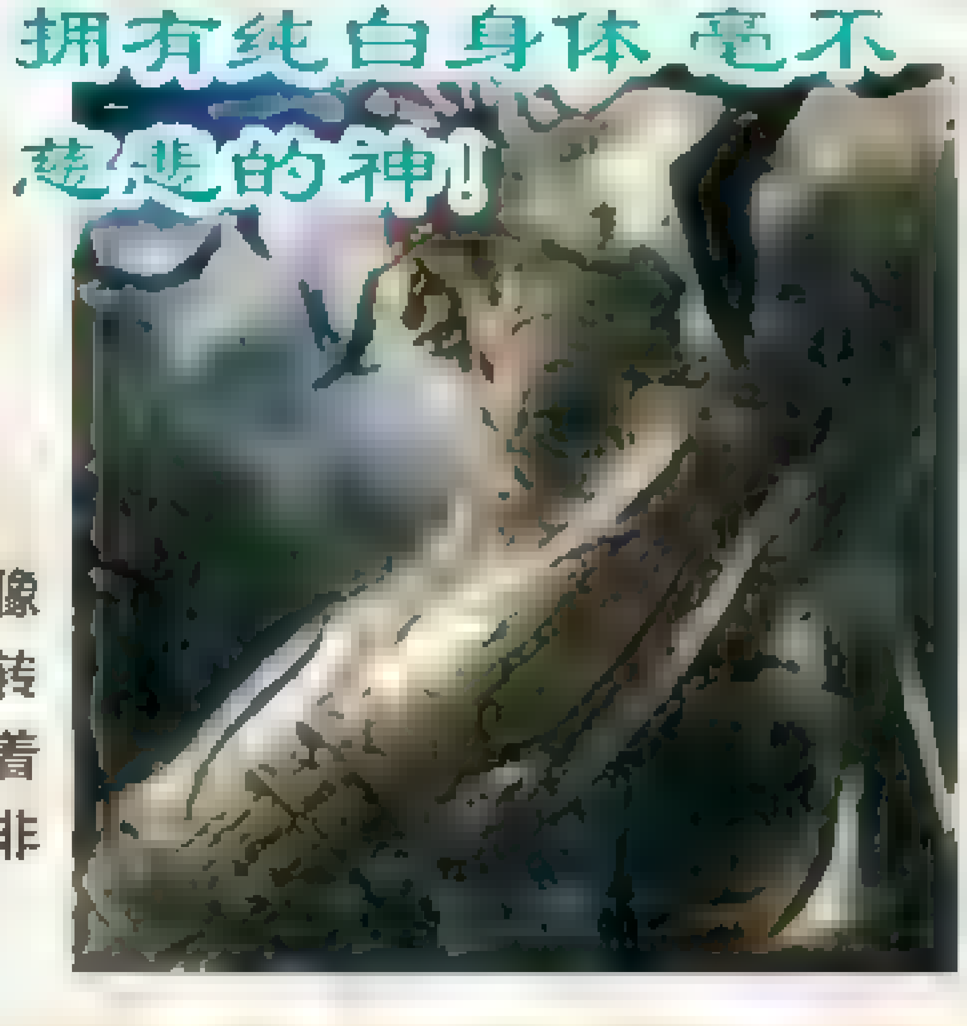
从远古黑暗中出现的巨大魔神！



守护尊者 库谢鲁库谢斯

拥有机械外表的守护尊者。体内装载着炮台，能够发射无数的炮弹进行攻击。不仅仅是炮台，还可以使用悬浮在身体周围的刃进行攻击，与它战斗时要注意攻击距离！

拥有纯白身体毫不慈悲的神！



▲如果离它太远就会被炮弹全方位攻击。巧妙地躲避，对它进行接近攻击！

◀刀刃的尖端好像链锯一样进行回转攻击，下半身闪着蓝色光的部分莫非是它的弱点？

各种各样的守护尊者逐一登场！

▲除了上文介绍的两种守护尊者，还有各种各样的守护尊者会在游戏中等着玩家挑战！

距离本作发售已经不到一个月了。在本辑的前线中，玩家们将会看到游戏的进展方式、特殊的任务以及与其他游戏的联动内容。大量的情报与图片记载着这一切，玩家们不要忘记看自己感兴趣的部分哦。

FRONTIER GATE
フロンティア ゲート

边境之门		
フロンティア ゲート		
Konami	RPG	预定2011年12月22日
日版	1～3人	5250日元
对应周边未定		

相关报道 Vol.158 P18/Vol.162 P40/Vol.163 P56/Vol.167 P102/Vol.168 P82

文 白菜 美编 咕噜

两位英雄发现边境之地，成为了一切的起源

蓝之英雄

佣兵出世的双剑战士。将亲手设立的开拓者公会运行拉上轨道后，与红之英雄一起前往边境之地的深处。

红之英雄

因迪格王国的原贵族。身为蓝之英雄的雇主，却被他自由豁达的气质所吸引，两人意气相投，一起成为了开拓者。

英雄所追寻的传说中的理想乡

对于聚集在边境的开拓者们而言，两位英雄开拓者就是他们的憧憬。玩家也将会在游戏流程中追赶英雄的足迹，以自己的双手逐渐开拓边境之地。而记载着英雄冒险历程的“英雄的笔记”，将会成为指引通向新天地道路的路标。

剧情任务 通过英雄的笔记探索前进的道路

本作中不断完成任务与边境开拓的话，故事就会逐渐与英雄的笔记发生关联。具体内容虽说会根据搭档不同产生变化，但一旦发现了英雄的笔记，就能与搭档一起沿着英雄的足迹前进。这样一来，边境之地的谜团也将逐渐被解开。

这是偶然，还是必然？

▲▶主人公们接到的任务是讨伐不断袭击行人的狼之首领。然而却获得了意外的东西。

▲主人公们幸运地发现了“英雄的笔记1”。从名称上带着数字来看，笔记应该是分为好几份。

不管几次都可以挑战！在传闻任务中追寻UMA未知生物！

传闻任务非常适合“想随心做做任务”、“与朋友一起挑战全新的任务”的玩家。通过组合3个关键词，就能生成原创的任务。关键词决定了任务中出现的UMA和采集道具，通过改变关键词就能简单地挑战不同的任务。

传闻任务的流程

①与达修对话

↓

2 告诉他传闻关键词

↓

3 传闻任务将会在开拓者公会登录

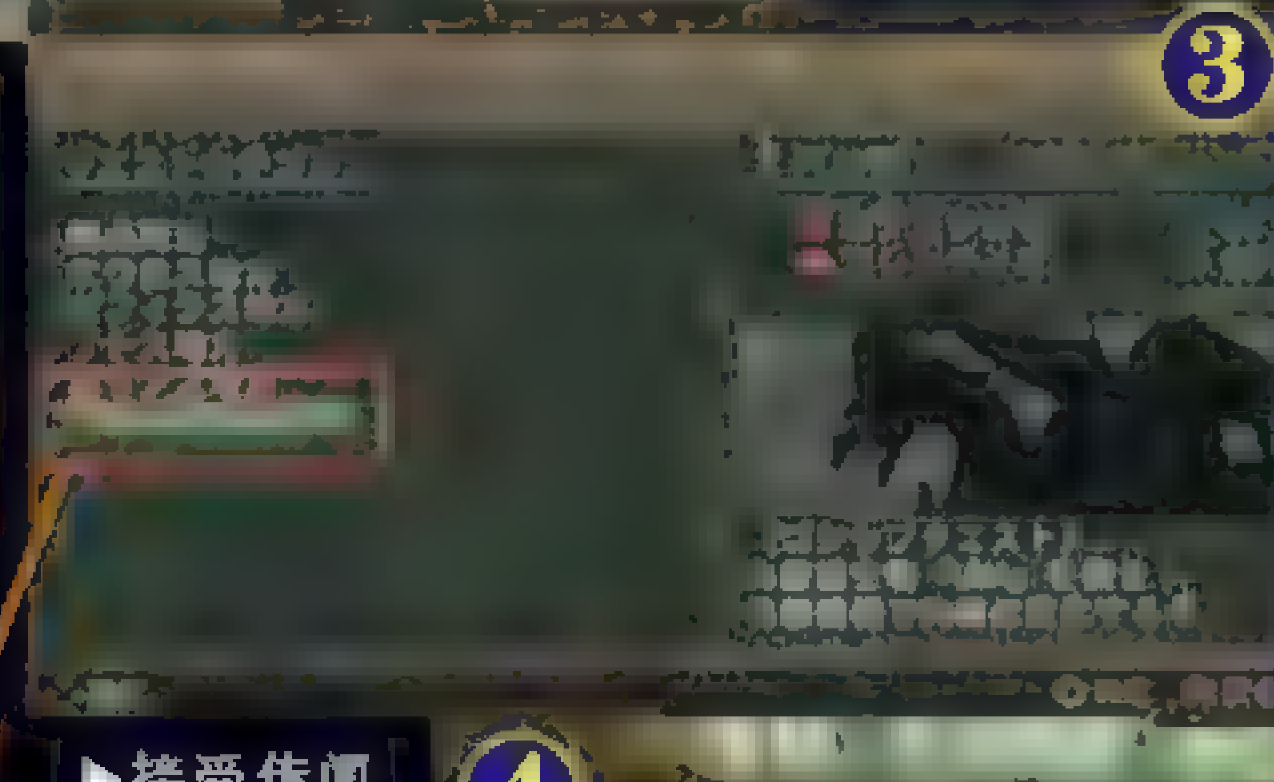
↓

④接受任务前往目的地

选择两个关键词！

◀▲想要挑战传闻任务时，就前往据点的中央广场与达修对话，然后按顺序输入收集到的传闻关键词。最后一个关键词会决定冒险的区域。

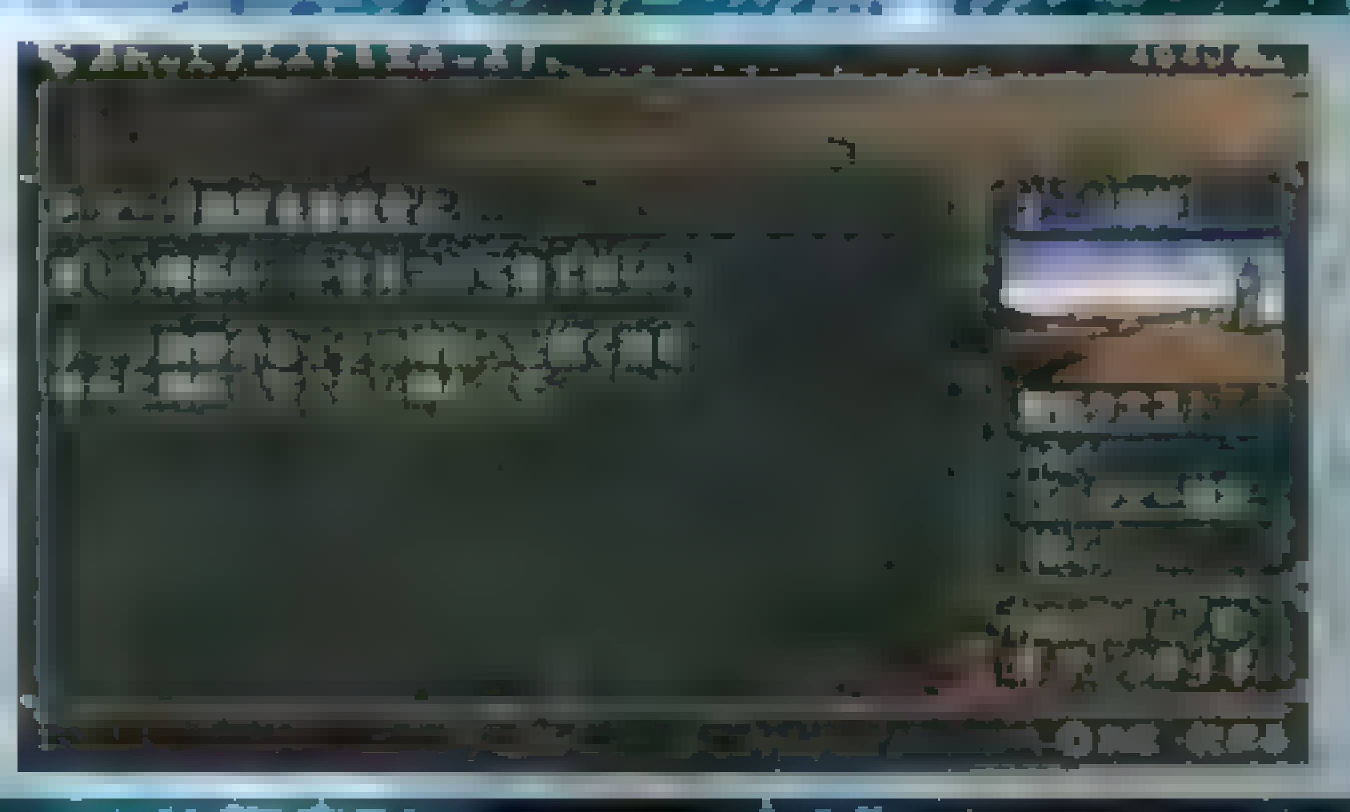
▶当获得该区域出现UMA的报道后，在公会中就可以领取该传闻任务。



▶接受传闻任务，玩家与搭档会出现在该区域中，任务开始。

开拓任务 独自开拓出通向新天地的道路！

在公会可以接到讨伐或采集等各种各样的任务，但是这些只限定在玩家已经开拓过的区域进行。想要挑战新区域的任务，需要事先完成专用任务，开拓出连接各个区域之间的道路。



◀当玩家等级提升后，就能前往开拓连接新区域的道路了。

通过全新开拓或英雄的笔记，朝边境之地的深处前进！

维涅奇奴冰湖

斯理沙丘

UMA发现！

关键词的组合会决定任务的内容！

▼▶区域内的敌人全灭后UMA就会出现。与搭档一起挑战未知的生物吧。传闻任务也是可以多人联机挑战的。

5

UMA発見!!

与UMA战斗胜利后完成任务

达修

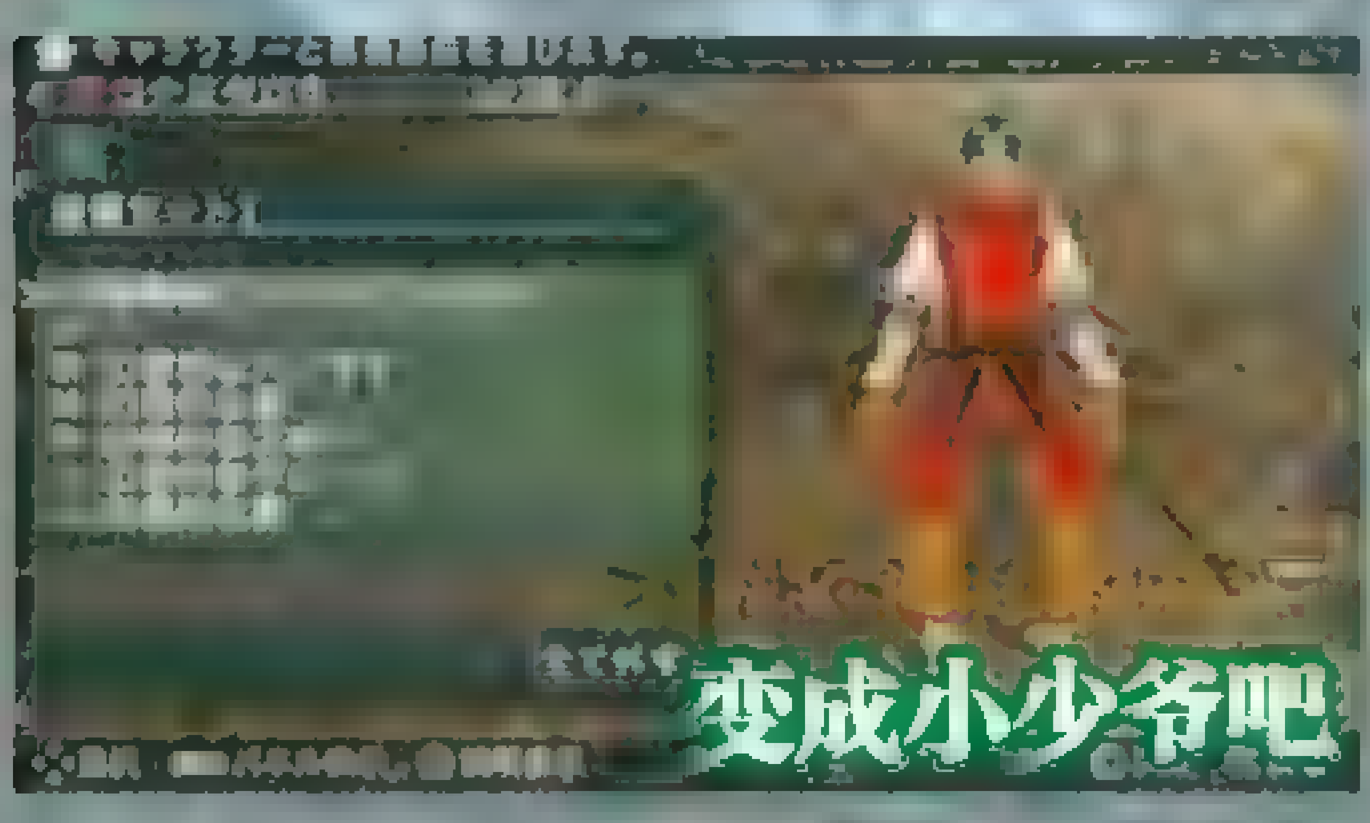
将生息在边境的未知生物写成相关报道的传闻记者。他从主人公处打听到奇怪生物的传闻，然后委托开拓者公会进行调查

丰富多彩的联动道具大公开！

《幻想水浒传》套装

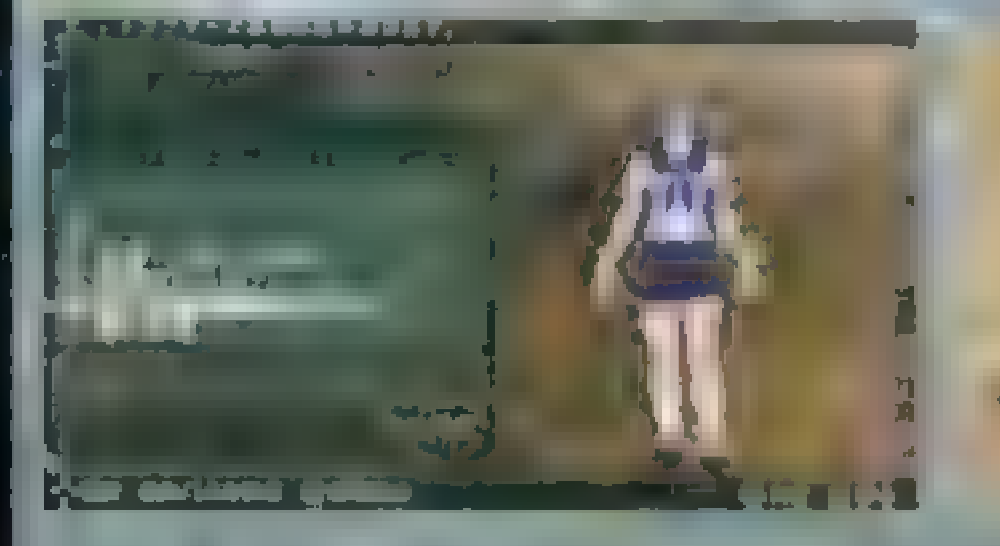
原声CD限定道具

▲原声CD初回生产特典的限定道具。



▲"《幻想水浒传》套装"是绿色头巾与红色衣服等部件，该套装重现了初代《幻想水浒传》的主人公小少爷的装备。

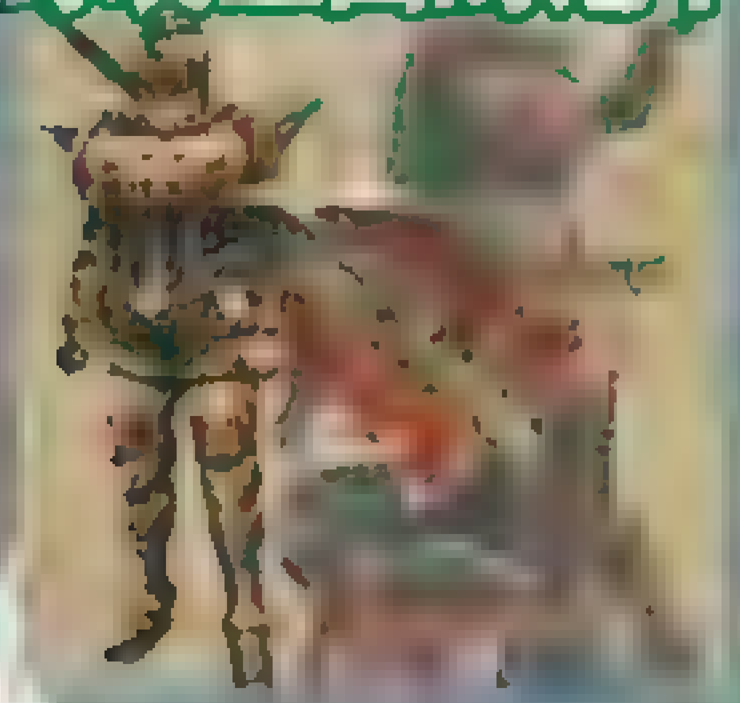
《深爱》套装



▲这是《深爱》的女主角们所在的十羽野高中的校服，上衣分为戴领巾和不戴领巾两种款式，鞋子分为黑色和茶色皮鞋，而裙子更是有三种款式。

FAMITSU套装

身裹坚固的铠甲！

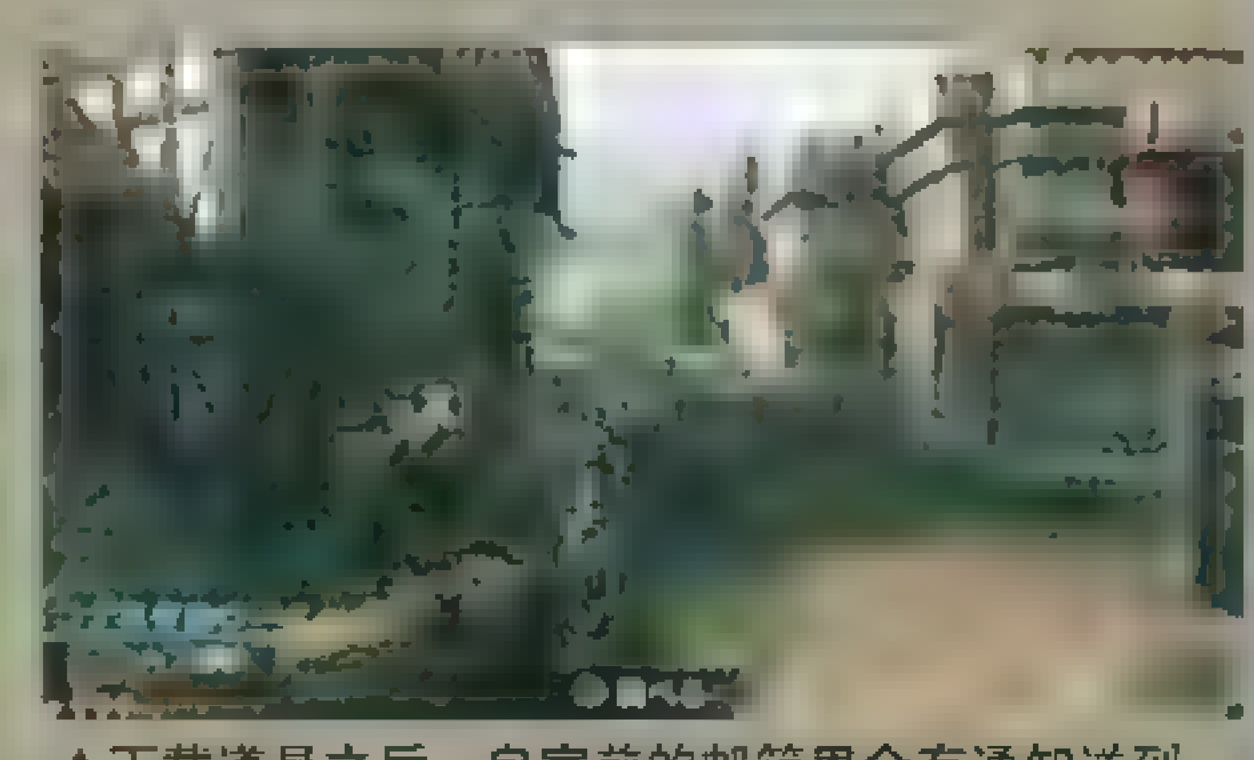

▲不仅有防具，还有威力拔群的"双手打击"系武器。

▲女性用装备与男性用装备不同，头盔部分可以看到可爱的脸庞。

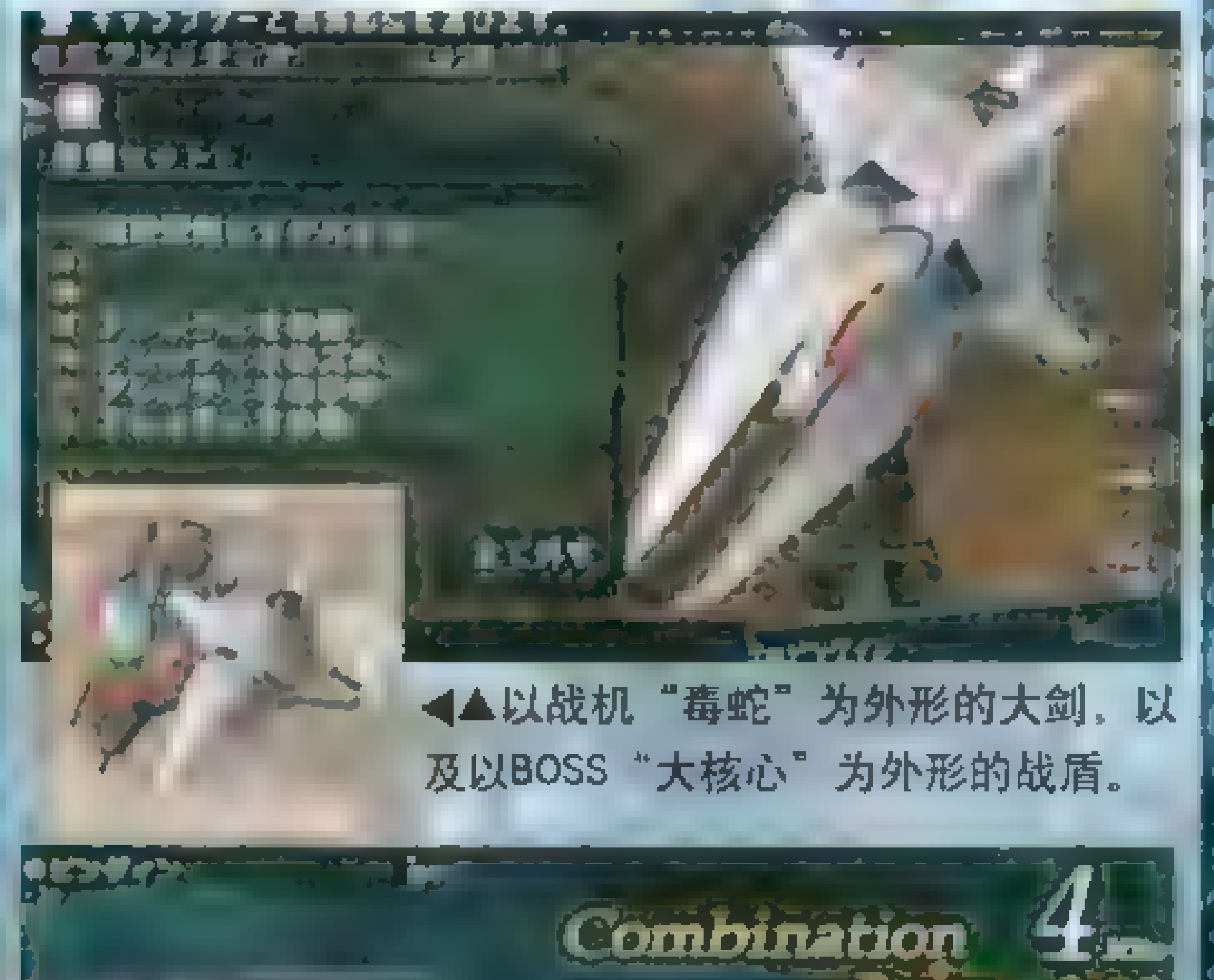
下载道具的种类	
武器设计图	让锻冶屋可以制造该武器的武器设计图
防具设计图	让锻冶屋可以制造该防具的防具设计图
武器	该武器将自动追加在自室的道具箱子里
防具	该防具将自动追加在自室的道具箱子里
奥义书	记载了究极之"技"的书物。可以使用究极之技
传闻关键词	获得"未知生物UMA"的传闻关键词
任务	可以挑战下载专用任务

丰富的下载道具

本作预定在游戏发售后定期进行下载道具的免费配信。武器、防具、任务之类的乐趣要素都可以进行下载。


▲下载道具之后，自室前的邮箱里会有通知送到。

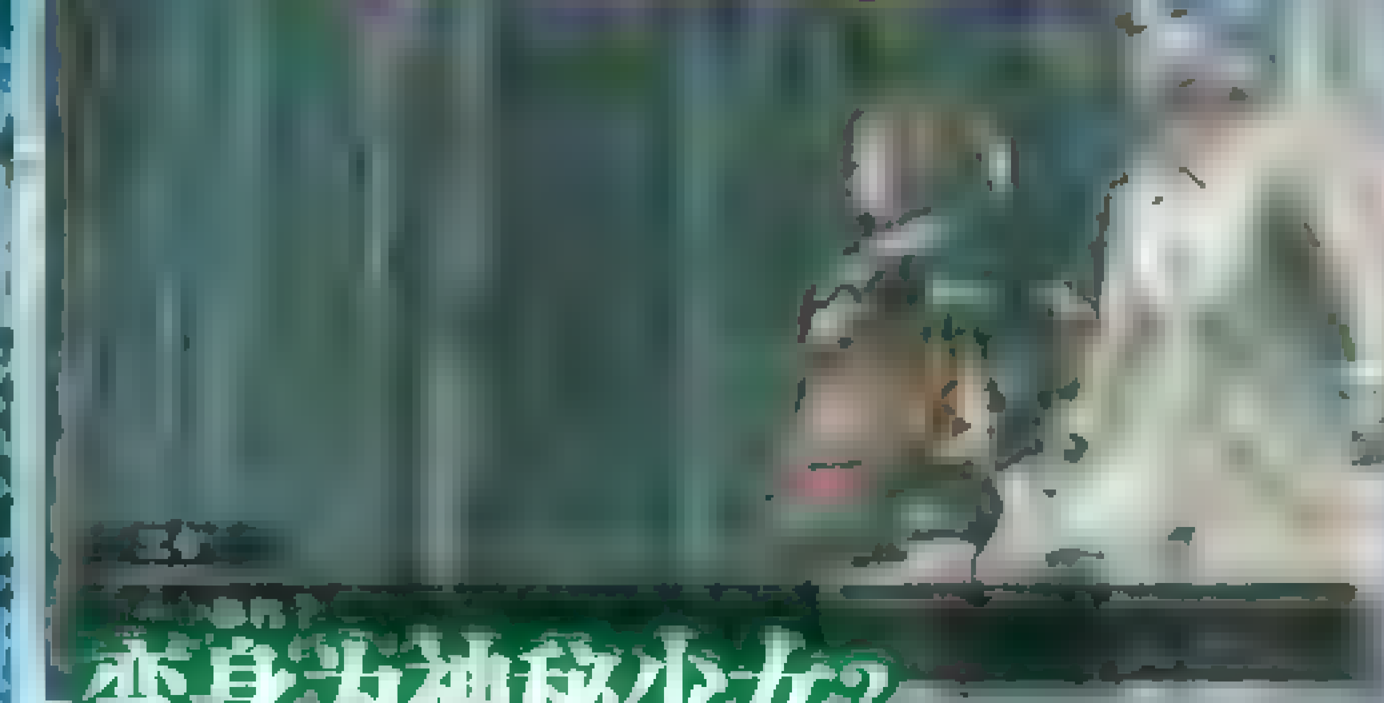
《宇宙巡航机》武器



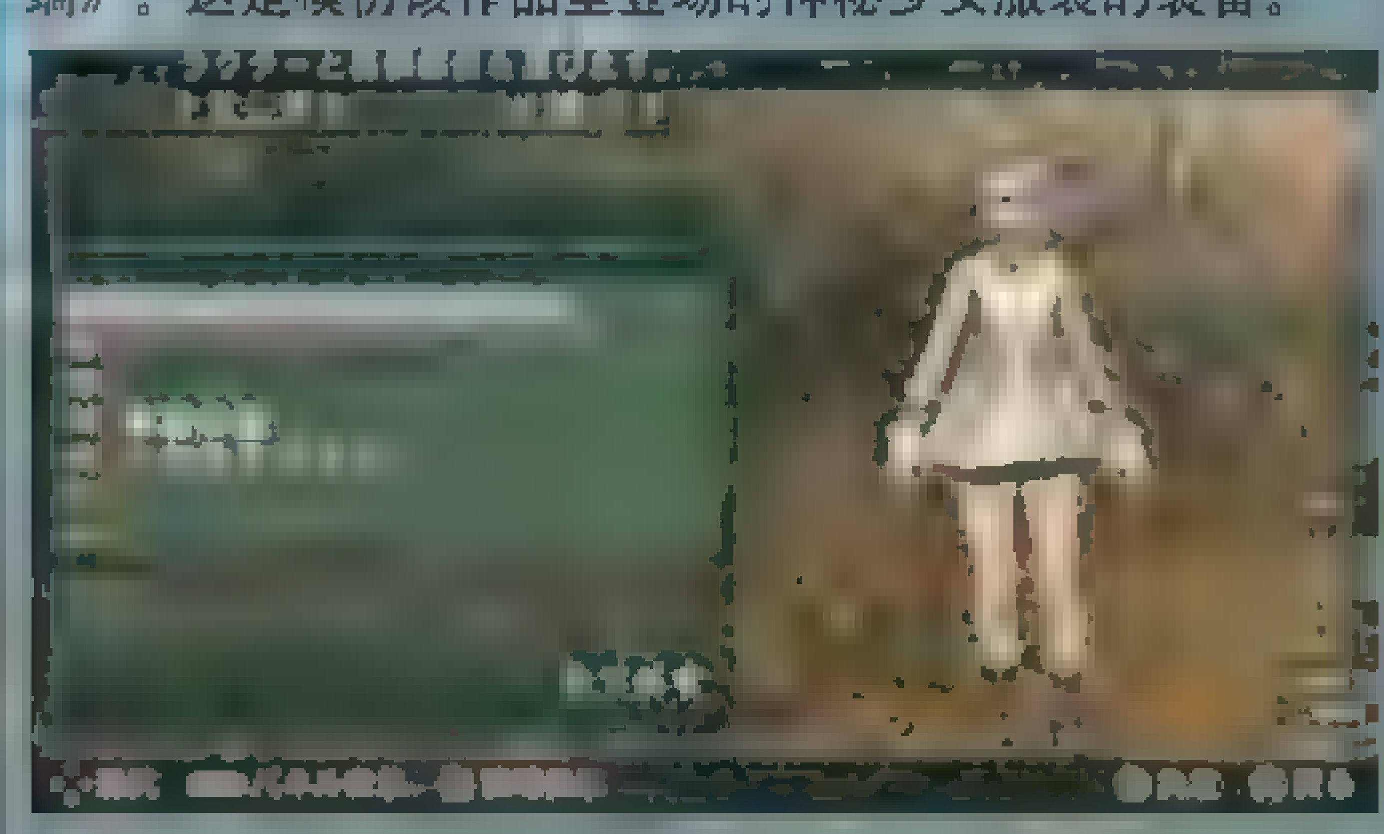
◀▲以战机“毒蛇”为外形的大剑，以及以BOSS“大核心”为外形的战盾。

▲装备“《幻想水浒传》套装”、“《深爱》套装”或是“《宇宙巡航机》武器”时，在战斗中按下START键，BGM就会变成对应游戏的音乐。

在迷宫徘徊的少女的服饰



▲同样是Konami与3A正在共同开发中的RPG《迷宫的彼端》。这是模仿该作品里登场的神秘少女服装的装备。



▲与《迷宫的彼端》联动的下载道具，是被称为“迷宫服饰”的防具。看上去是楚楚可怜的白色连衣裙，作为防具的性能究竟如何呢？

还有这样的装备?

▲装备之后外表就会变成一只猫的“真实猫咪”装备。太过真实，也许反而有些令人毛骨悚然?

除了下载道具外，本作也有丰富的装备供大家选择。其中有模仿开拓者样貌的装备，还有化身为猫的捏他类型装备。

原声CD即将发售！

本作的音乐由负责“《BEMANI》系列”的佐藤直之亲手打造，原声CD预定于12月21日发售。原声CD的初回生产特典将会附送“《幻想水浒传》套装”的下载码。

《边境之门 OST》12月21日发售，售价2800日元

文 酷洛洛 美编 咕噜

英雄幻想曲		
Heroes Phantasia		
NBGI	RPG	预订2011年冬
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

相关报道 Vol.165 P65

本作是集合1990年到2000年为止共十款人气动漫作品角色，展开梦幻般穿越冒险的RPG。继上次为大家介绍游戏中的基本背景后，现在官方正式放出游戏的两名原创主人公，以及几名角色的必杀画面，此外还对战斗系统作出了进一步的介绍，现在我们就来看一看吧。

游戏主人公登场

▲使用的武器是父亲遗留下来的大剑，以沉重的一击将敌人打倒

男主人公

渡英司

CV：细谷佳正

所属泽田国际调查组织的王牌成员，对各国谍报机关情报一目了然的优秀特务。在高中和大学时代就已经在泽田所长的带领下累积丰富的经验。有着高于自身年龄的知识以及处事方式。有着敏锐的洞察能力，能对复杂的事件问题细心分析，并在不受感情左右的情况下做出判断。为了完成父亲未能达成的愿望，在异世界中活跃着。

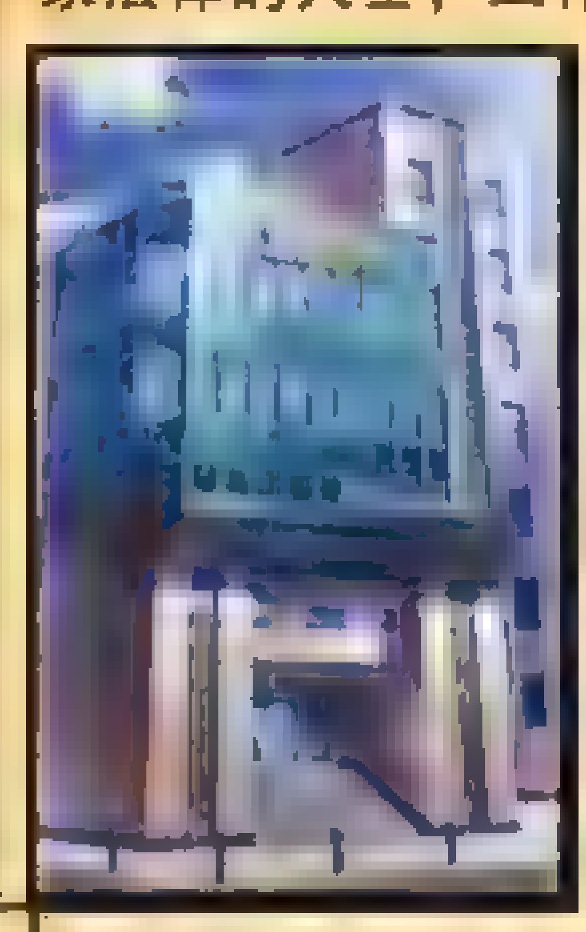
女主人公

不堂忍

CV：日笠阳子

主人公的根据地——泽田国际调查组织 S.I.R

这里是主人公所属的调查公司，虽然该公司的员工数量不足30人，但却是接受来自世界各地特殊机关调查工作的一流企业，其工作人员的技术也是世界顶尖级别的。调查对象大多是违反国家法律的人士，工作人员调查期间往往伴随着危险，而该公司所属的工作人员大多是过去的警察、公安调查官、国防局情报人员以及外国的特务机关。该公司事务所位于东京代代木区，一般市民几乎都不知道其存在。而该公司的最高负责人，是曾任CIA搜查官的泽田所长。



◀使用借助魔导之力的魔导器，对敌人进行突击+斩击的组合攻击

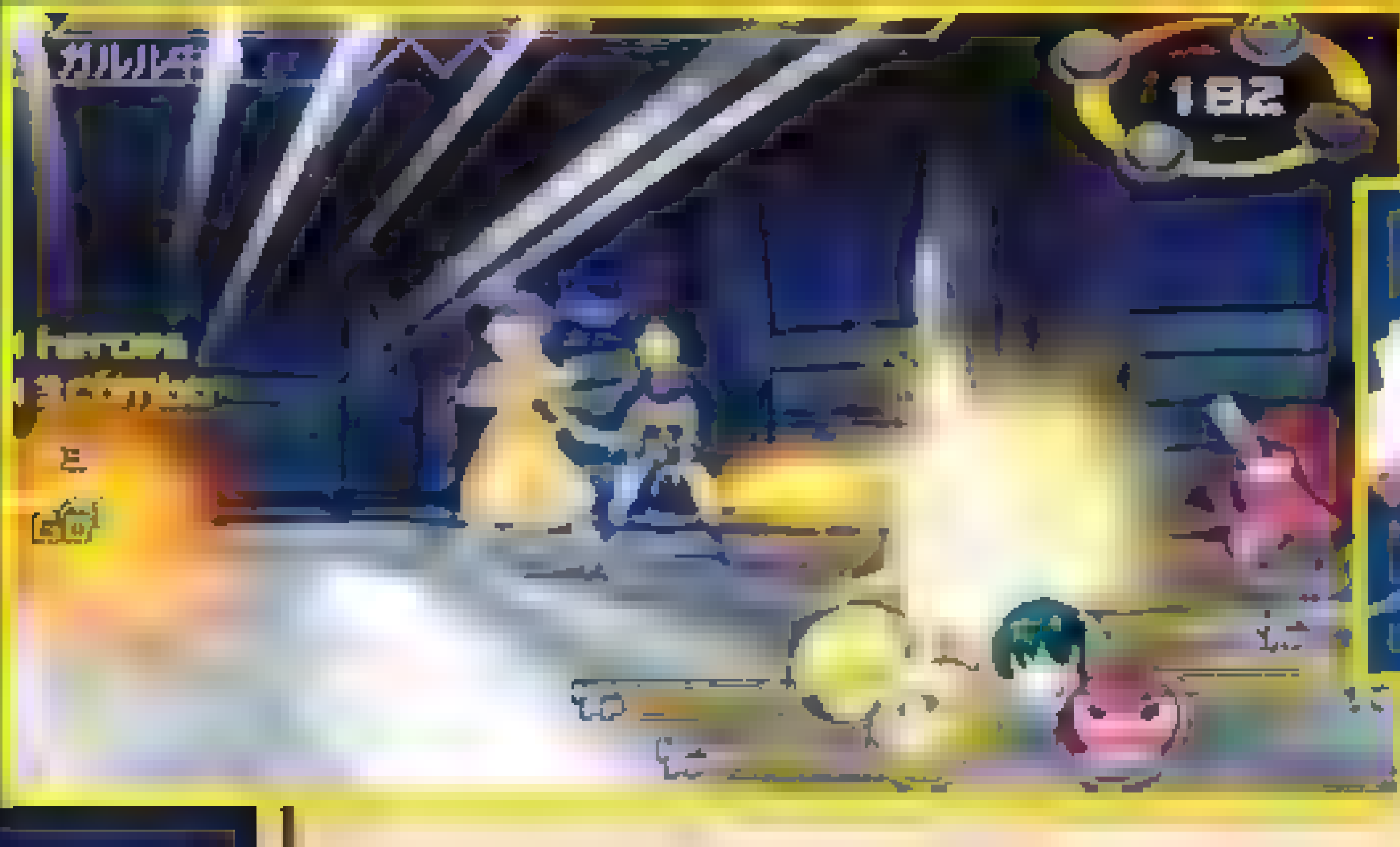
与渡英司同属泽田国际调查组织的王牌成员。在全世界的谍报机关颇有名气，连恐怖分子也对其害怕三分。虽然身为女性，却有着男性都望尘莫及的运动能力和冷静的观察力，实力受到泽田所长的肯定。为了完成父亲的遗愿，不堂忍决定手持魔导器奔赴到异世界之中。

角色必杀技大公开

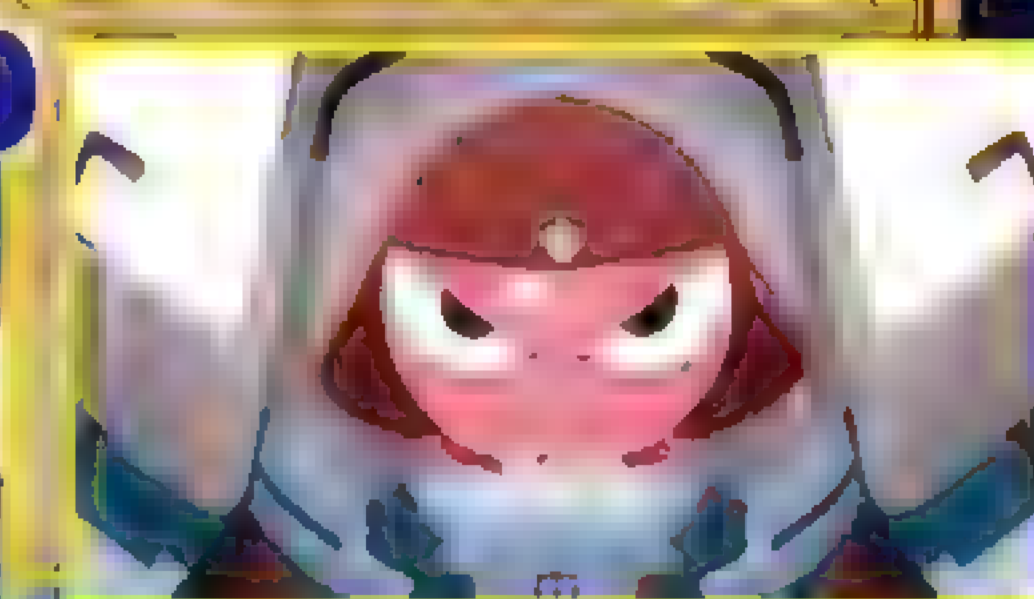
既然丰富的角色是游戏的最大卖点，那么当然少不了这些著名角色的招牌必杀技，下面就为大家送上几位登场角色的战斗画面吧。

GIRORO伍长（KERORO军曹）

CV：中田让治



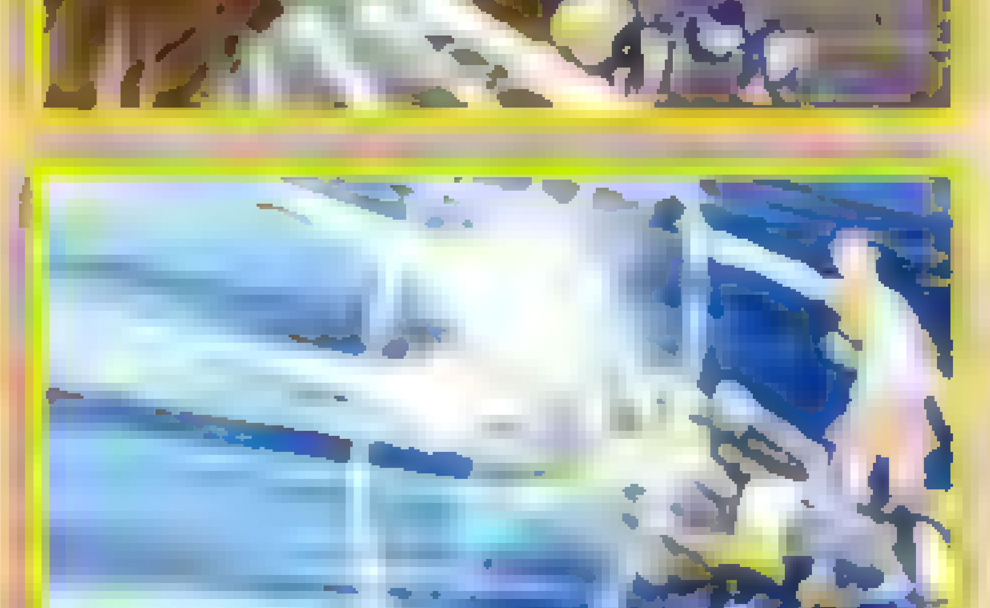
▲可以使用多种武器是GIRORO伍长的特征，如激光枪连射、火箭炮等。



▲▶必杀技是乘坐集合KERO星科学结晶的巨大装甲武器库，对敌人全弹发射，威力惊人，至于这伙是恶搞哪部同动画制作公司的作品，在下笑而不语……

玖我夏树（舞HIME）

CV：千叶纱子



▶夏树平时以手枪作为主要武器。

▶必杀技为从两手唤出的子兽“迪兰”，其身上装备的两门能量炮，发射炮弹将敌人贯穿。

高里·卡布列夫

CV：松本保典

▶即使是弯曲成废品的剑，在天才剑士高里的手中也会变为强力的武器。

◀必杀技是发动光之剑，随着光刃的释放，剑光一挥而下，将敌人一刀两断。

善用三种行动展开战斗

在上次报道中我们为大家介绍有关本作的基本战斗系统，在我方回合内玩家要运用有限AP（行动值）对敌人展开攻势。而本辑中我们会为大家介绍战斗过程中的三种行动。

◀在战斗行动中，通过按键可以令角色的行动得到追加，无论单体攻击还是全体攻击都可以使用。

极限蓄力

▲玩家在战斗中可以输入对应的按钮就来强化角色的状态，输入期间会消耗一定量的AP，玩家可以借此有效地使用之前行动所剩余的AP，进行战斗辅助。

连锁行动

▶在移动队伍角色位置时，可以展开协力攻击。如果队伍全员都参与这次协力攻击，就会出现额外的奖励，例如画面中的会心率上升，这时就可以给与敌人重大伤害了。

交叉极限奖励

▲赛巴斯塔接近战使用的强力武器

▲赛巴斯塔的必杀技之一，使用魔法阵召唤出火鸟向目标突击，充满魄力的演出值得注目

故事概要

位于地球内部相位空间里的巨大地底世界拉·基亚斯，这里存在着许多拥有悠久历史文化和超高技术的国家，其中有最大的国家神圣兰古兰王国开发的魔装机神以及被选为操纵者的正树等人，与崇拜“破坏神波尔库鲁斯”的波尔库鲁斯教团为首的许多敌人展开了多场战斗，虽然最后这些危机得到了解决，但很快又有了新的战乱。正树等人在国际联盟的组织下结成安蒂拉斯队，接受了拯救拉·基亚斯的任务……

ハイドロプレッシャー
迪蒂·诺尔巴克（CV：井上喜久子）
◀卡迪斯手持的三叉戟经过了可强化魔术增幅度的特殊金属的处理
操作激流的魔装机神的猛烈一击！
查姆杰特
卡迪斯
和水之精灵缔下契约的魔装机神，拥有很强的地形和环境适应能力，但是攻击力相对偏低
和其他魔装机神相比机动力稍差，但持有优秀的防御力和再生能力，受大地精灵的守护
迪亚波罗
普蕾西亚搭乘的魔装机，因为设计优良，所以之后以其为基础开发出了量产型魔装机
ハイファミリア
三架精灵炮向敌人发起攻击！
贵家澪（CV：金井美香）
ハイパレールガン
▲普蕾西亚虽然还是个小女孩，但所拥有的魔力却不输给正树
普蕾西亚·谢诺萨基斯（CV：兴梠里美）
▲魔装机神的操纵者都有着自己的使魔，澪的使魔是三只鸭嘴兽。

收录《魔装机神》第一作和第二作的初回限定生产版登场

本作将发售同捆有专门为PSP平台重制的第一作的初回限定生产版《超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅰ&Ⅱ》。重制版以NDS版为基础改良，不单独发售，只有在初回限定生产版中才能入手。除了画面上的进化外，还会根据原作设定追加NDS版没有登场的魔装机，当然，也会加入角色语音。

▲为了弥补机体火力上的不足，杰奥姆装备了魔装机中很少见的手持射击武器

兰古兰王国开发的正式魔装机的1号机，受阳炎精灵加护。

以波尔库鲁斯教团的独自技术开发出的没有和精灵契约的“妖装机”

在魔装机计划中制造出来的试作1号机，具备作为支援机体使用的修理机能。

欢迎进入由电脑与现实交织的新世界！

数码宝贝世界 复原

デジモンワールド·リ：デジタイズ

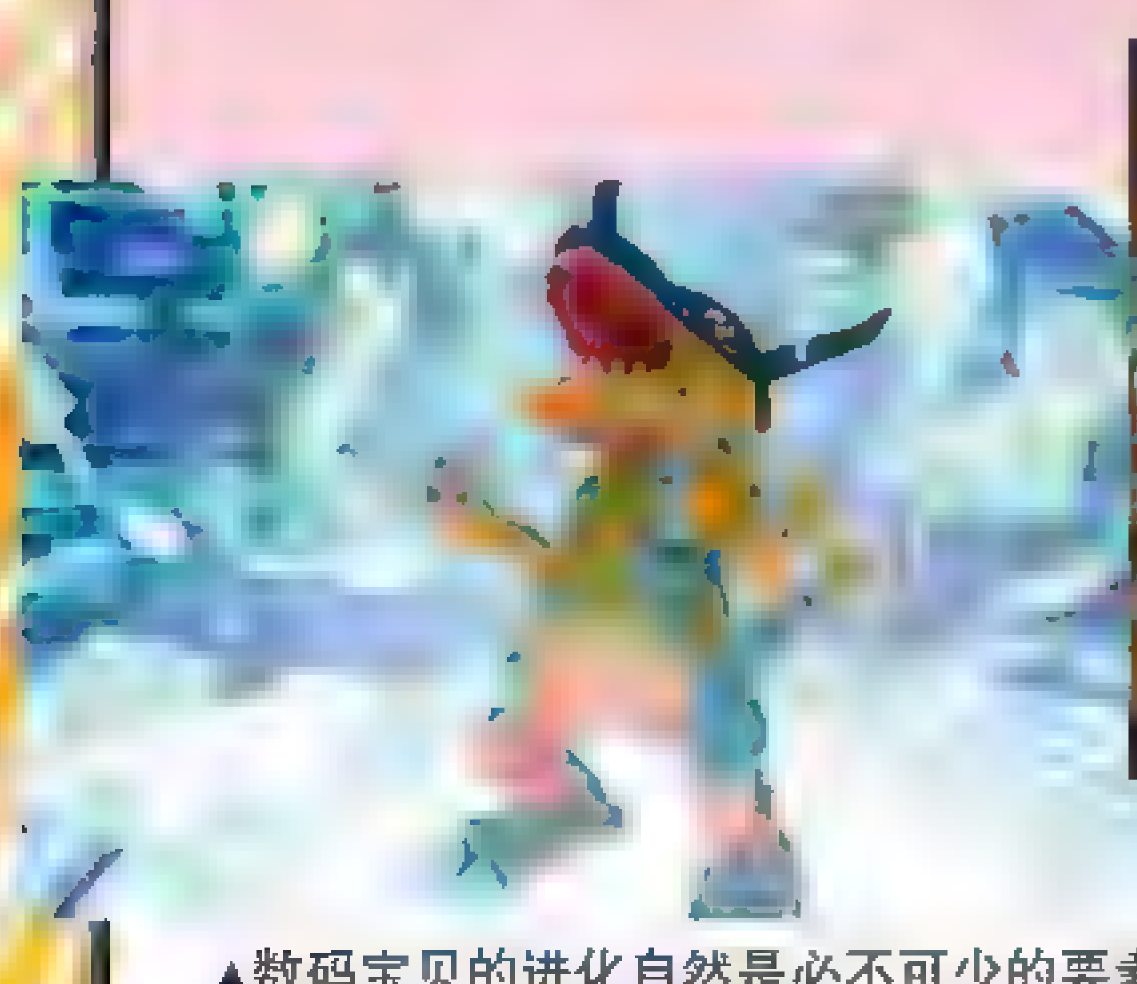
◆NBGI◆RPG◆预定2012年内◆日版

《数码宝贝世界》是改编自人气动漫《数码宝贝》、并于1998年首次推出游戏的育成RPG系列。作为系列最新作，《复原》依旧保持着原作动画“主人公因意外掉进数码世界，为找寻返回现实世界方法展开冒险”的一贯套路。而数码宝贝在游戏中亦将成为玩家的搭档，通过培育和战斗，数码宝贝自身会得到成长进化，以陪伴玩家走过这段数码世界的冒险之旅。

在本作的世界中，由大型企业GIGO运营的《数码宝贝》是一款育成电子生命体“数码宝贝”并进行战斗的网络游戏。主人公是一位爱好折叠自行车的中学生，一天在与朋友们游玩《数码宝贝》的时候，收到一封神秘邮件，从而被卷入奇妙的“数码世界”之中。

游戏的最大魅力自然是数码宝贝的培育，通过喂食、睡眠、训练等让其得以成长。数码宝贝还有寿命的设定，战败、疾病等情况都有可能导致数码宝贝死亡，当然数码宝贝的死亡并不代表玩家之前的悉心培育全部白费，它们在死亡前会产下数码蛋，并继承之前死亡的数码宝贝的能力。在数码世界中游戏采用实时战斗方式，当场景上出现带有敌意的数码宝贝时就会立即触发战斗，战斗时我方的数码宝贝会根据自己的AI展开行动，而玩家也可以对数码宝贝下达作战方针，不过如果玩家与数码宝贝的亲密度不足，可能会出现命令被无视的情况。（文：酷洛洛）

▼本作的战斗画面对比PS2上的《数码宝贝世界》也毫不逊色。



▲数码宝贝的进化自然是必不可少的要素。

すぐには決まらないというのか?!

▲部分剧情事件以类似AVG的对话形式展开。

全新校园题材游戏再度袭来！

神孕 请为我生孩子吧！

CONCEPTION 俺の子供を产んでくれ！

◆Spike◆RPG◆发售日未定◆日版

本作是由制作过“《喧哗番长》系列”、《猛虎！高校暴力教师》等校园题材作品的Spike出品的最新作，游戏的类型为迷宫RPG。剧情讲述的是被魔法世界格兰巴尼亚召唤的主人公弓削树，作为世界的救世主祛除覆盖世界的“污秽”，净化被魔物支配的迷宫的故事。

然而能祛除“污秽”的只有身为“稀人”的主人公和其子嗣，在攻略迷宫时主角需要和十二星座的巫女生孩子，不断强化自己的队伍。“为了变强就要多生孩子”，这就是本作的核心思想。游戏分为迷宫探索的RPG部分和与巫女增进感情的AVG部分。想要生出强力的孩子，需要“绊之力”，这要求玩家和巫女们对话并触发剧情，选择正确的选项后才能增加。和巫女搞好关系，然后生出强力的孩子净化这个污秽的世界吧！

（文：阿鲁）

▲和孩子一起战斗，其乐无穷！

▲和巫女搞好关系，然后就……

与战国武将决胜球场！

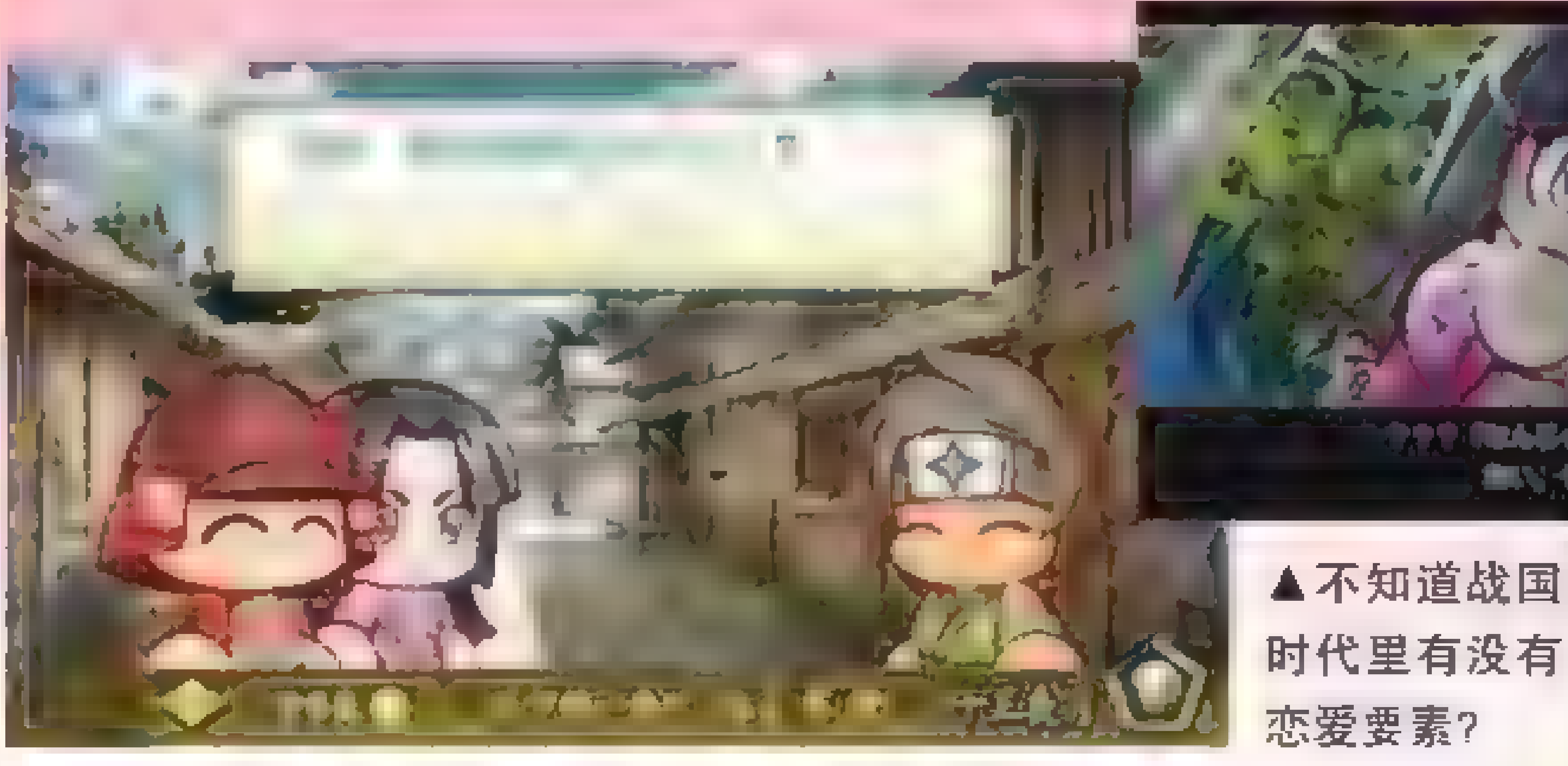
实况力量职业棒球2011 决定版

实况パワフルプロ野球2011 决定版

◆Konami◆SPG◆预定2011年12月22日◆日版

2011年夏季发售的《实况力量职业棒球2011》在加入各种新要素后重新登场。本作的关键词为“战国”，玩家将回到战国时代，和日本历史上有名的战国武将一起打棒球。进行战国时代篇的一个重要条件是满月，当满月时就可以和别的军团进行比赛，并且在“十三夜月”（日本的赏月日，每月的13号）时还能施行计略。计略分为探索、茶会和武将三种。“探索”用来发现各种各样的东西，这里不只是道具，还能找到如武将、剑豪和忍者等人物，将他们招入队中，以扩大队伍的实力；“茶会”可以提高队伍士气，在比赛前必不可少；“武将”则是由同伴来实施的计略，根据计略实施者的不同、效果也是纷繁多样，对比赛结果会有很大的影响。

（文：乌冬）

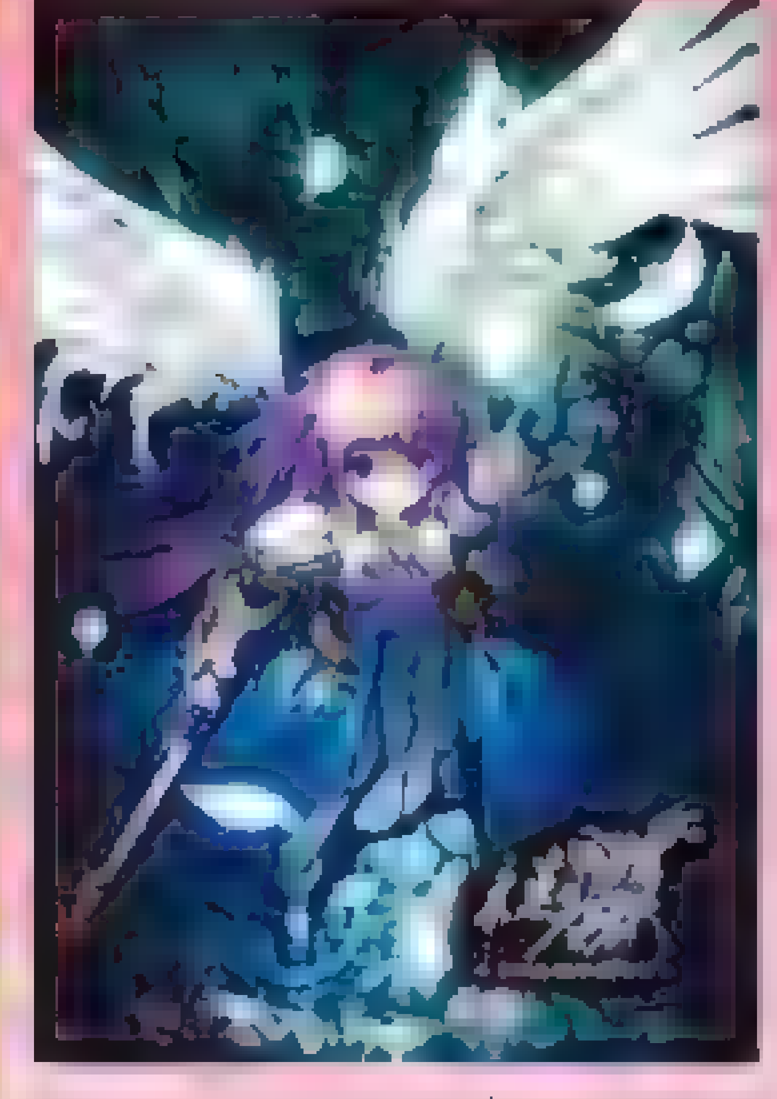


▲找到了猿飞佐助，相信会是一个重要的战力。

▲不知道战国时代里有没有恋爱要素？

▼来到战国时代，球员的制服统一换成了铠甲。

再次手执"永远神剑"，守护异世界吧！



永远的阿塞利亚 大地的尽头

永远のアセリア-この大地の果てで-

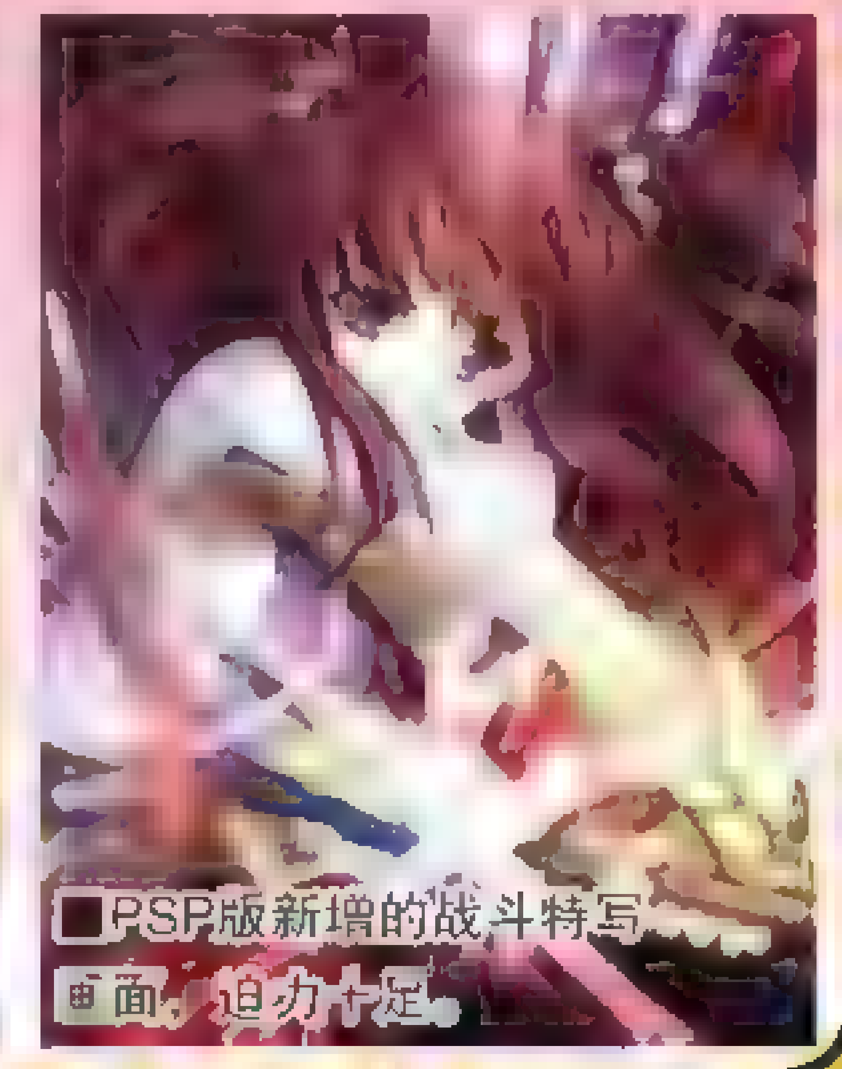
◆Cyberfront◆S·RPG◆预定2012年2月9日◆日版

本作是曾在2003年发售的PC版游戏，自2005年移植到PS2平台后，又将于明年移植到PSP平台。主人公高领悠人为了拯救重病在身的妹妹，而与神明定下了契约。在妹妹获救的数年后，悠人突然被召唤到了异世界，他为了偿还当年定下契约的代价，不得不开始一场又一场剑与魔法的战斗。

游戏的剧情通过AVG部分交代，而战斗则是标准的S·RPG，玩家要编成自己的部队参加回合制战斗，并通过胜利来获得点数，以此训练并提升部队的能力。PSP版属于PS2版的强化移植版，追加了战斗场景的特写镜头约20处，将战斗中的临场感体现得淋漓尽致。同时PSP-2000/3000对应电视输出功能。游戏的画面经过了调整，还具备表示位置调整功能，让PSP玩家能够玩得更加得心应手。（文：白菜）

▲部队编成画面，可以查看角色的具体能力。

▼交代剧情的AVG部分。



■PSP版新增的战斗特写画面，迫力十足。

与三国群英共谱乱世恋曲！

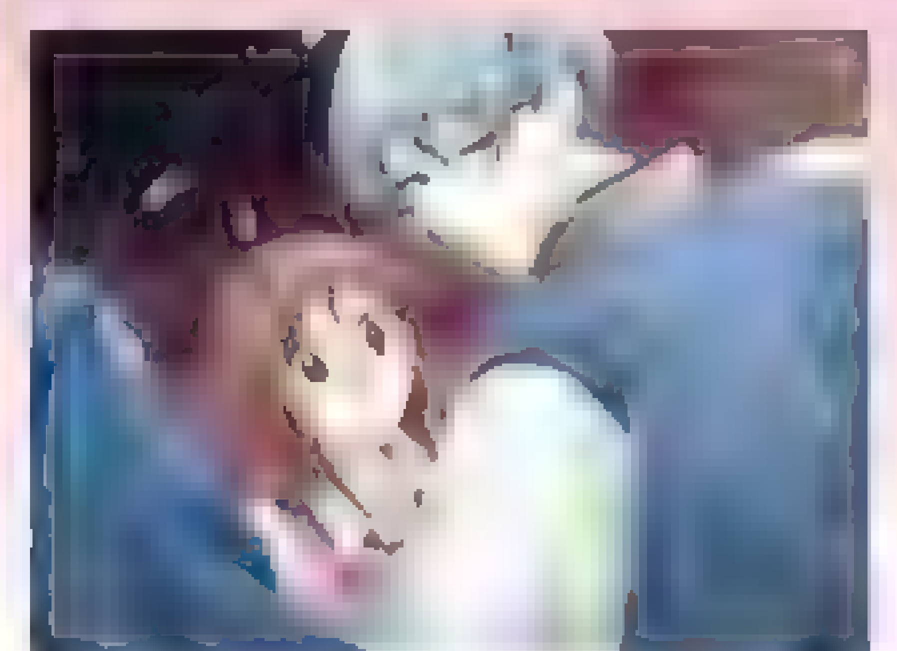
三国恋战记 少女的兵法

三国恋戦記～オトメの兵法～

◆Daisy2◆AVG◆预定2012年内◆日版

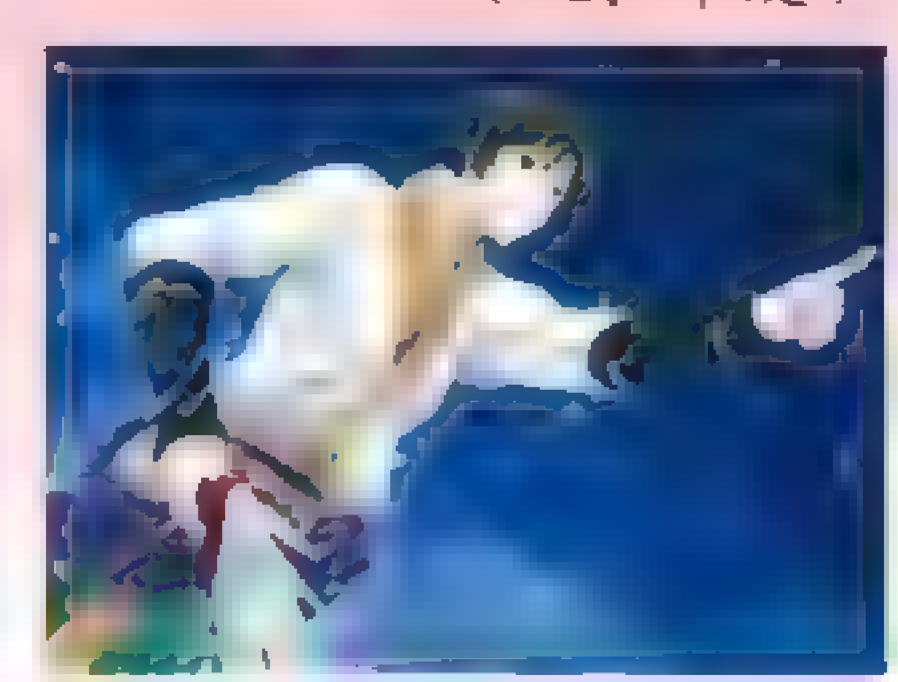
本作原是2010年发售在PC平台的一款女性向恋爱AVG，后移植到PS2平台取得了不错成绩，如今其宣布即将移植PSP平台。本作以一个和《三国志》所描绘的世界相似的平行世界为舞台展开，主人公是一个平凡的高中生少女，在图书馆无意中接触到一本类似《三国志》的书后穿越到书中世界，作为孔明的弟子参与到这乱世的争战之中，并和三国时代的群英展开恋爱的故事。

PSP版将添加全新的剧本，包括隐藏角色共收录10个可攻略角色的结局，并追加全新的故事和CG。游戏画面调整成对应PSP的16：9，事件CG等将以4：3比例呈现，可以使用滑杆进行上下观看，另外还能将喜欢的画面设定成PSP壁纸，十分方便。游戏将以军议的形式进行谜题选择，增加了游戏的可玩性，同时势力图和用语词典等能为玩家详细讲解三国时期的历史，增加了知识性。（文：半夏）



▲我的公瑾哪有这么可爱！

▲女主角将和三国群英共同征战。



▲女主角的师父神童孔明。

从游戏谈旅行

——掌机世界一日游

说起旅游，大家想到的一定是外出游山玩水，或者是刺激的生存体验。随着生活节奏的加快，繁重的学习工作不仅压迫着我们的工作日，更让『休息日』、『长假』这些名词离我们越来越远。空出一段充足的时间来一次追寻灵魂的旅行简直成了天方夜谭。身为掌机玩家的你可曾想过，通过游戏我们也能领略到魅力十足的异域风光。今天，笔者将带领各位在游戏的世界中畅游一番。

文 狮子头　编 纸鸢　美编 澄香

掌机玩家出游必备篇

OK，在正式开始这次的专题之前，让我们先来正经八百地聊聊旅游。

各位读者有的忙于学业，有的或许已经踏上了繁忙的工作岗位。正因为如此，出门旅行的机会也越来越少，很多旅游常识也逐渐被我们忽视。如何顺利获得他国签证、机场的安检通常有哪些要求……诸如此类的问题摆在面前时，往往会使首次独立出游的我们会感到力不从心。在这次专题的开头，笔者首先带领大家简单学习一下外出旅行的基础常识，希望能够对读者们未来的旅程起到帮助。

关于证件

1.护照

护照是一个国家的公民在出入本国国境和到国外旅行或居留时，由本国发给的一种证明该公民国籍和身份的合法证件。我国公安部入境管理局以申领护照的方式不同，将全国划分为“按需申领护照”和“按条件申领护照”两种地区。目前，全国已经有超过230个城市成为按需申领护照地区，可以说按需申领护照已经成为公民领取护照的主要方式。

按需申领护照指公民申请因私出国护照，只需要凭身份证、户口薄便可以向出入境管理部门申领护照。申领护照的主要环节如下：

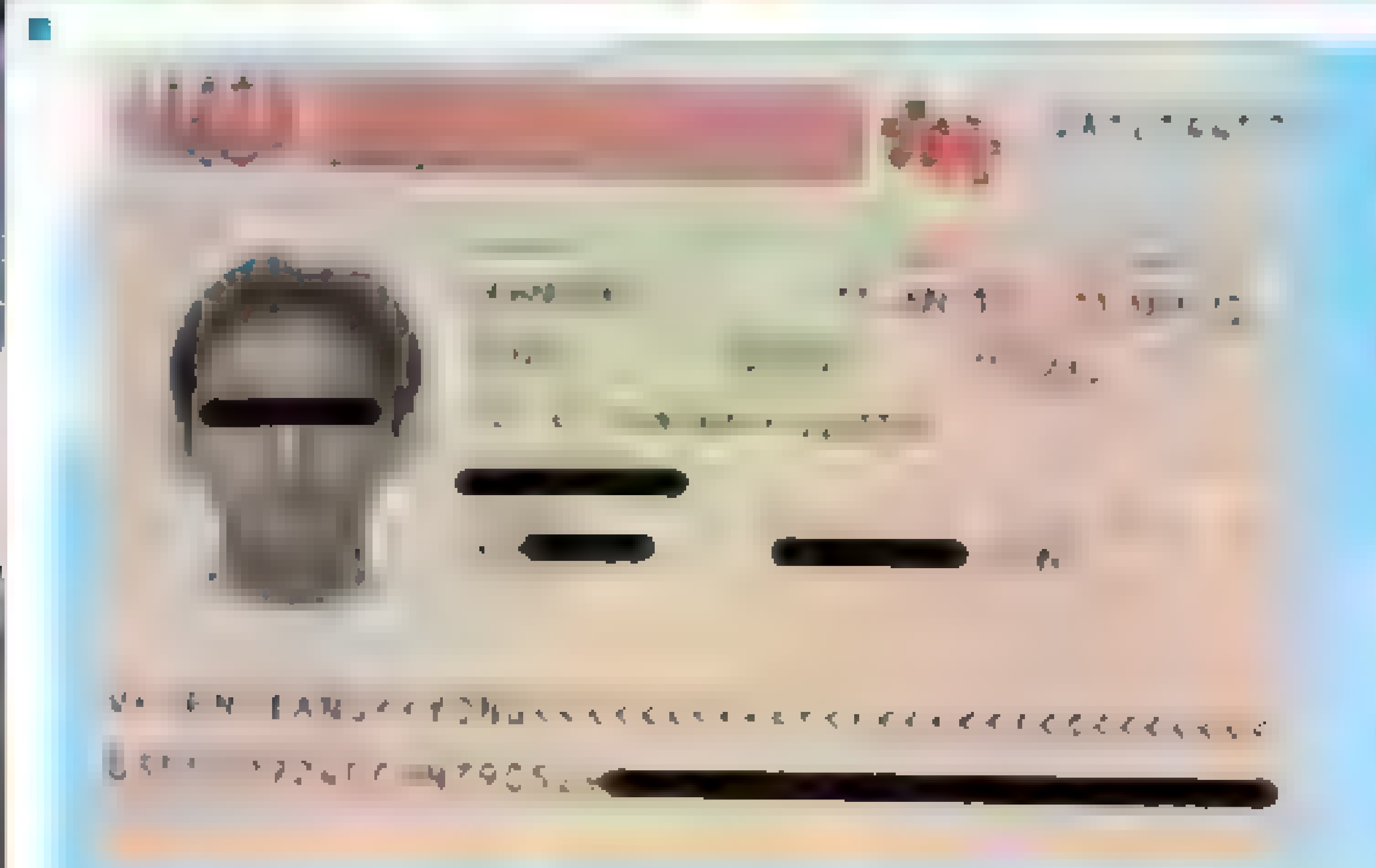
1 前往当地所在出入境管理局领取护照申请表。

2 填写此表后携带近期本人两寸彩照、户口本以及本人身份证原件和复印件前往当地出入境管理局申请。

3 十个工作日内便可领取护照，初次办理护照的费用为200元。

2.签证

签证是一个国家的主权机关在本国或外国公民所持的护照或其他旅行证件上的签注、盖印，以表示允许其出入本国国境或者经过国境手续，可以说是一项签注式的证明。通常情况下，一个国家发给外国人的签证，是以外国给其本国国民的待



遇是否平等互惠为原则，是两国国民平等的体现。并且，有一些国家属于免签证国家，这里我们便不一一赘述了。考虑到作为宅友们向往的日本，是属于需要办理签证的国家，因此这里笔者简要向大家介绍一下签证的办理过程。

中国公民申办外国签证大致有三种途径，①本人直接向外国驻华大使馆或领事馆申请办理；②委托中国旅行社的签证处办理申请（一般只限旅游签证）；3由外国亲友直接向该国移民局申请签证。办理的程序主要如下：

1 递交有效的护照。

2 递交与申请事由相关的各种证件。

3 填写并递交签证申请表格，通常填写表格需要提供本人照片。

4 前往国驻该国大使馆或领事馆官员会见。办理移民签证通常需要该国大使馆或领事馆官员会见，但部分国家规定，即使非移民签证也必须面谈。

5 大使馆或者领事馆，将填妥的各种签证申请表格和必要的证明材料，承报国内主管部门审查批准。

6 前往国家的主管部门进行必要的审核后，将审批意见通知驻该国使领馆。同意的话，既可以颁发签证。

7 缴纳签证费用。

Tips

通常我们前往日本，只要委托旅行社便可以得到日本的签证。在委托旅行社办理的时候，需要准备下面这些相关材料

1.有效的因私护照

2.本人2寸免冠彩照两张

3.单位在职证明

4.户口簿及本人身份证原件，旅行社复印后随机返还

5.资产证明：包括纳税证明，或6个月以上工资、奖金银行账户明细。对于学生朋友来说，该材料可以是申请者二等亲直属（如父母）名下的材料。

6.其他资产证明

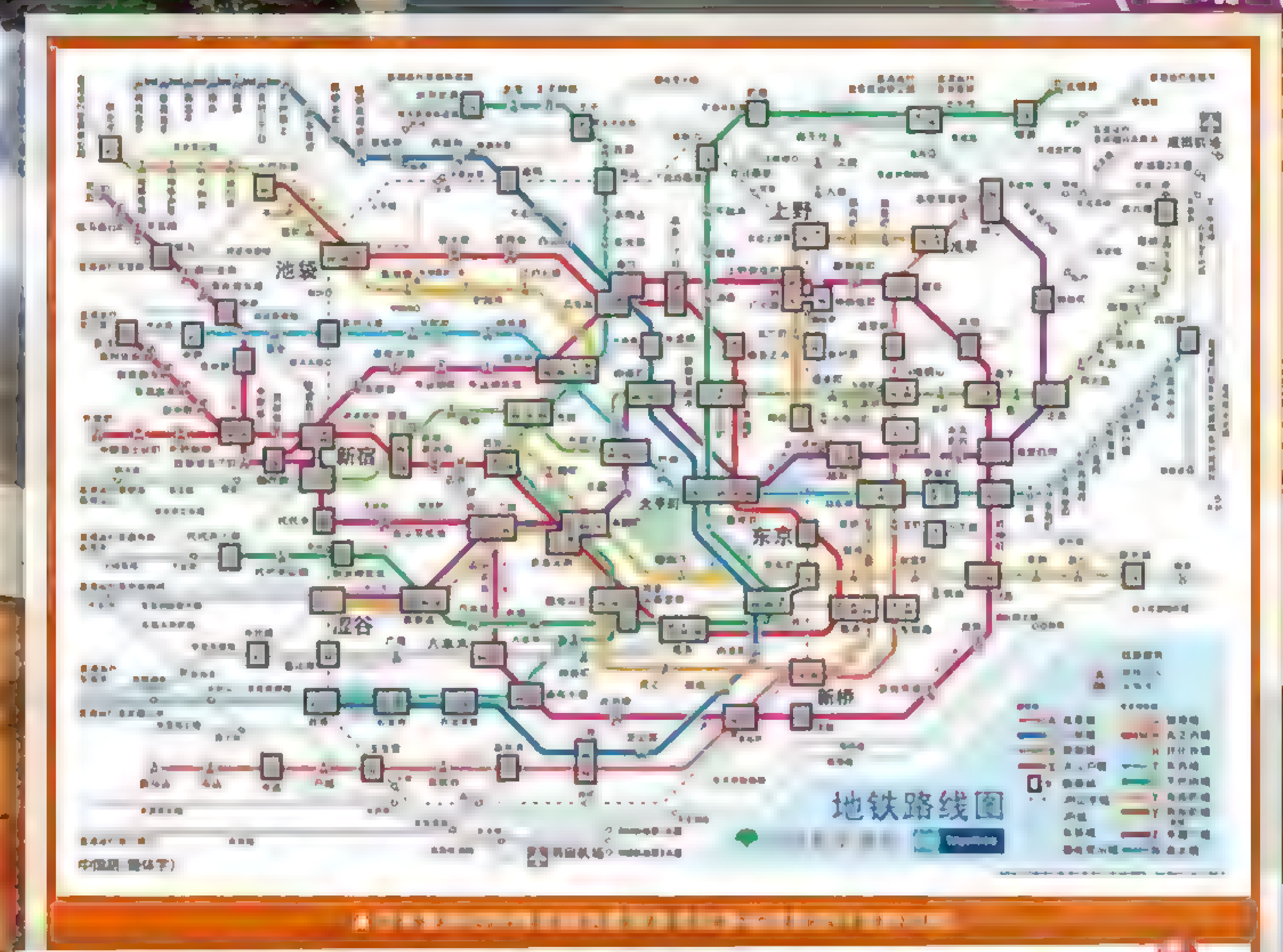
7.工作单位营业执照复印件

8.学生需提供学生证原件或在学证明

关于随身装备

关于出行的交通工具

关于日本旅行的Q&A



Q：我想去日本买一些动漫的周边产品和游戏，兑换外币是不是很麻烦？

A. 其实没有大家想象之中的那么复杂，在日本的机场通常有外汇的兑换窗口，可以直接进行人民币的兑换，十分方便。另外，在日本很多电器店可以使用银联卡，有时还能够打折哦！

Q：日本的一些游览景区会不会出现高价卖纪念品的情况？

A. 这点在大多数的景区是不会出现的，日本国内产品的价格应该不会相差太多。有些特色的产品只有景区有卖，看到了就及时出手吧！另外不少景区同样是支持银联卡进行消费的。

Q：我不会日语，在日本购物时会不会出现语言障碍？

A. 通常来讲是不会的。在一些商场和电器城，通常会配备懂中文的导购。而在贩卖ACG周边的地方，通常采取超市的经营方式，直接按照计价器金额付费即可。

Q：跟团的时候，如果走散了，我该怎么办？

A. 通常情况下，导游会给你一张所住酒店的名片和电话，找到打电话即可。若实在陷入困境了，可以到大一点的商店，通常会有懂的中文的导购，可以找他们寻求帮助。

Q：我想在日本吃一些地道的日本料理，大概价位是多少？

A. 日本料理的种类很多，价格也根据所处位置的不同而产生差异。一般的定食或者拉面，价格在700日元到1500日元不等，折合人民币大约50元至百余元吧。所谓的定食主要包括咖喱饭、煎鸡肉饭等等。寿司价格略高，回转寿司通常是200日元一碟起，想要吃饱人均也差不多要3000日元左右了。超市也有盒装寿司卖，笔者曾经见过6000日元一盒的豪华版寿司，据说晚上还能打折至半价，十分划算。

Q：在机场有没有什么注意事项？

A. 在入关的时候，会在飞机上填一张入关表，日语水平比较过硬的读者完全可以自行填写，如果随团旅游的话，导游会教你如何填写。另外，日本航空公司对于行李的要求很严格，通常只允许携带一件行李上飞机，因此适当的托运也是必不可少的。

说完了现实世界的旅游注意事项之后，就请大家先跟随笔者一起进入掌机世界，进行一番二次元之旅吧

掌机游记之交通工具篇

旅行，最少不了的便是交通工具。随着如今人们环保意识的增强，徒步游、自行车游成为了众多旅行者们所追捧的新型旅游方式。不过对于一般的百姓来说，这种旅行方式成本要远高于乘坐飞机、渡轮以及火车出游。生活水平的好转以及打折机票的出现，都使得旅游价格不再那么高昂。在机舱内眺望云海、在列车上注视着一闪而过的风景、在渡轮上感受海风的清新，这些无疑会为我们的旅行增添更加丰富的色彩。掌机，同样为玩家再现着各种交通工具所独有的魅力。所以接下来，马上感受一下不同交通工具所带来的魅力吧！

火车篇

代表作品：《电车GO》系列（PSP、NDS）

每当我们提起旅行，首先想到的，或许就是在火车站经常听到的汽笛声了。火车可以说是人类工业革命的重大发明，它的出现缩短了城市与城市之间的距离，旅行的同时还可以游览美丽的自然风光。乘坐火车旅行，既是一种享受，同样也是一种充满情调的旅行体验。火车的出现已经有200余年的历史，早在1804年，一名叫做德里维斯克的英国矿山技师利用瓦特的蒸汽机造出了世界上第一台蒸汽机车。而在铁轨上行驶的蒸汽火车，则是由康瓦尔的工程师查理·里维西克设计的，并于1840年2月22日初次运行，空车时的最高时速能够达到20km/h，负重时的最高时速为8km/h。虽然最后因为列车的重量压垮了铁轨，但是人类的交通手段也从那之后得到了彻底的革命。在我国，目前主要使用的列车分为两种，一种是传统的内燃机车，另一种便是近些年来大红大紫的高速列车，也就是我们常说的动车组。高

■我国的高速铁路，最高速度已经可以和新干线相媲美。

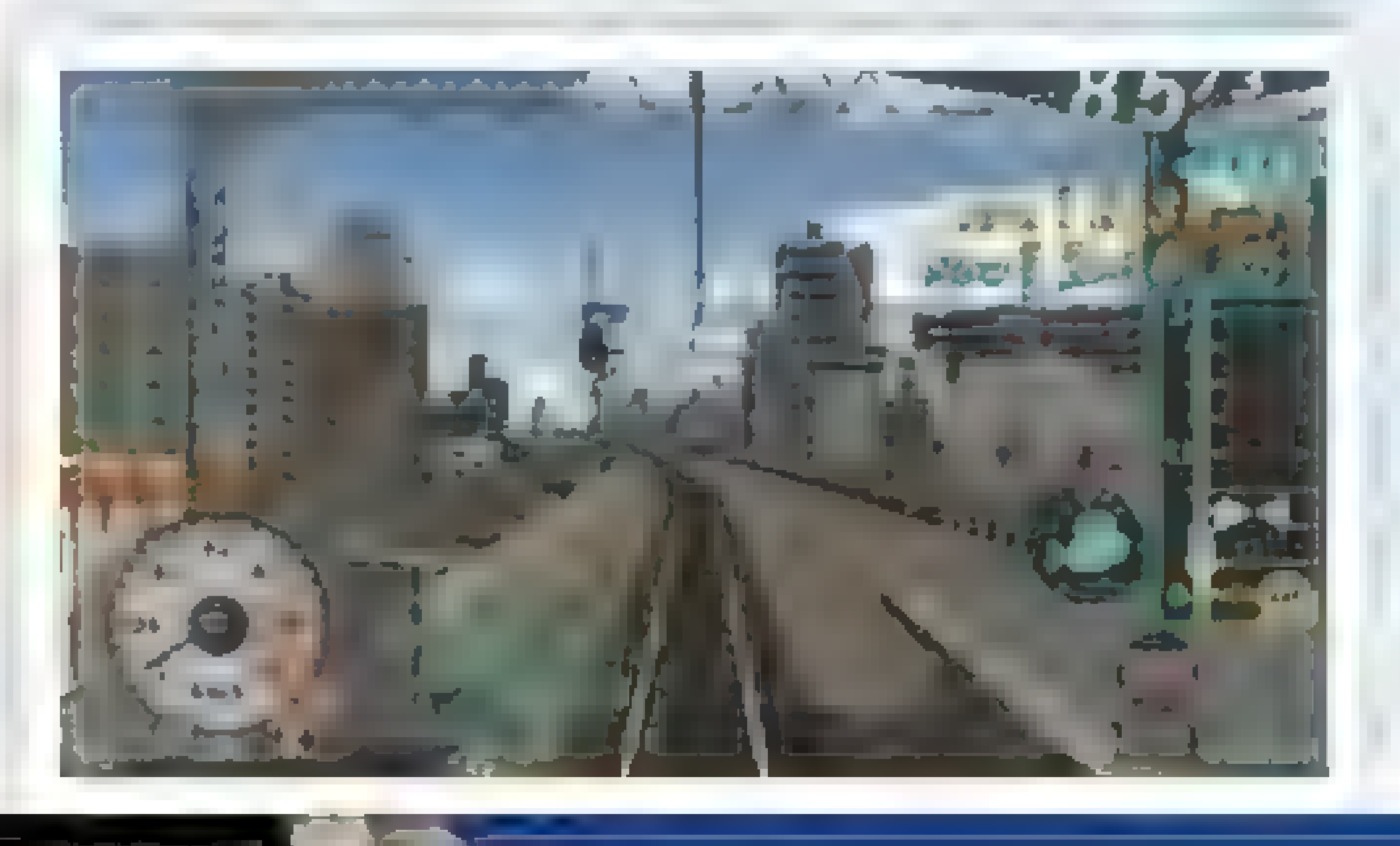
▲"《电车GO》系列"在PSP平台推出过多款作品。

▲NDS版的《电车GO》同样有着不俗的表现。

速列车的速度快，行使稳定而且价格相对低廉，在一些线路上已经逐渐取代了飞机和长途客车的位置。城市之中，地下铁路的出现也让人们远离了堵车的困扰。陆路交通方式的进化，让人们的出行更加简单，快捷。

日本的列车已不单是一种交通工具，更是一种文化。"列车情结"的诞生，是因为日本人的生活与列车息息相关。在经典的动画作品《秒速五厘米》之中，作为第一个场景出现的，便是在雪景之中的列车了；在动画《哆啦A梦》之中，也出现过主角大雄的父亲在地铁月台等车下班的场景。乘作列车上班、上学、看望朋友以及旅游，是日本人生活中的重要一环。"《电车GO》系列"，正是以日本的电车线路为主题，能够让玩家体会到驾驶列车一般的真实体验。

《电车GO》，是Taito公司开发的一款模拟电车驾驶类游戏。游戏中，玩家通过模拟驾驶日本铁道线路上各种各样的电车，来完成不同的行驶任务，体会驾驶电车所具有的独特乐趣。在PSP刚刚推出的



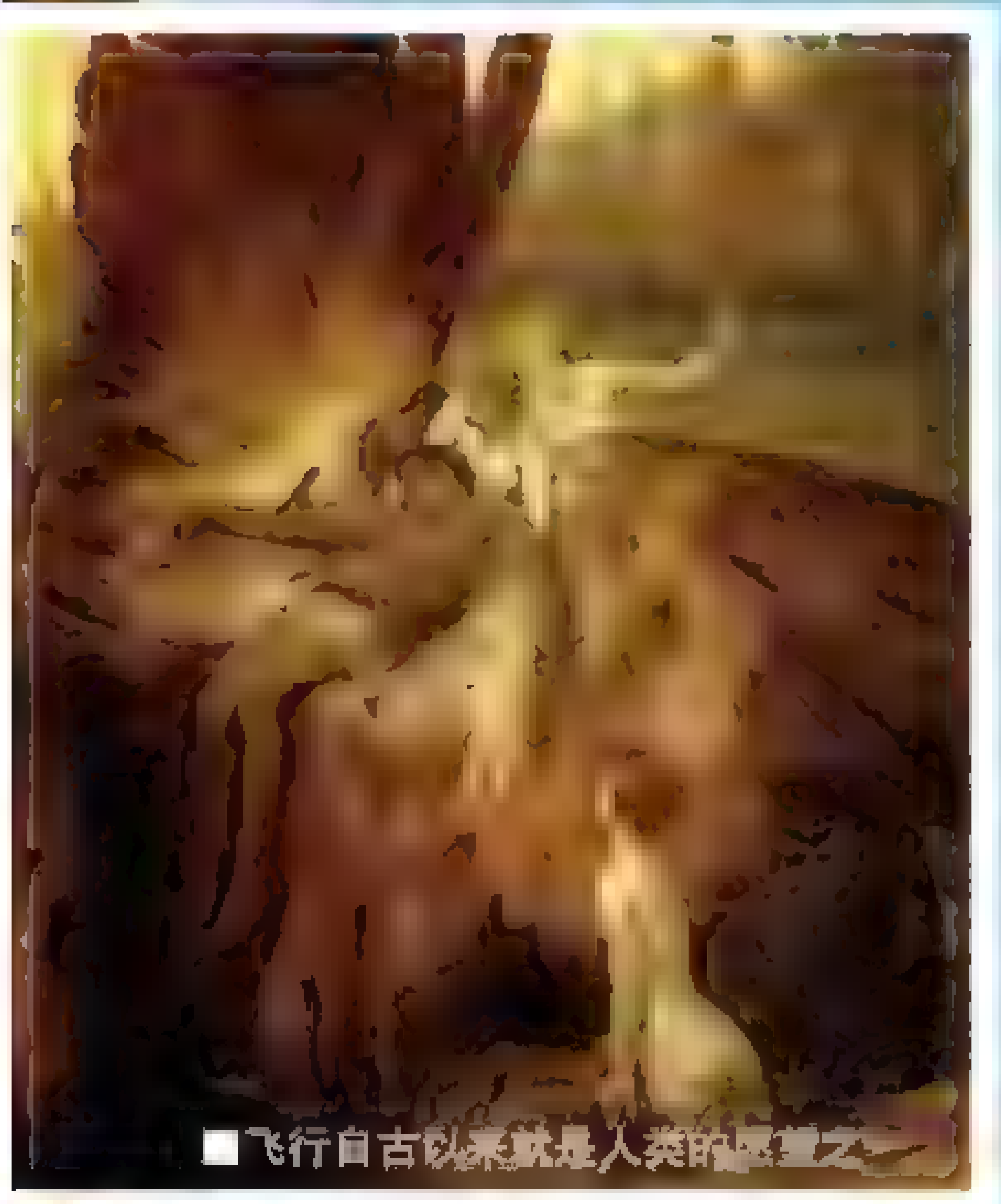
时候，也便是2005年，《电车GO》便在该平台上推出了品质优秀的作品《模拟火车+电车GO！携带版 东京急行篇》，不输给家用机的表现和便携的特性，不仅得到了老玩家的肯定，更是让很多刚刚入手PSP的玩家体会到了传说中的"列车驾驶"。2005年9月，尝到甜头的Tatio推出了PSP平台的第二款作品《电车GO！口袋版 山手线篇》。当时可能很多玩家已经意识到新一轮的圈钱计划，就这样开始了。

果不其然，随后的2006年，"《电车GO》系列"看准PSP平台的巨大潜力，以量产的手段在PSP平台上迅速推出了四款作品。当时的Taito已经处于颓势，在收购风四起的大环境下，旗下的游戏作品素质已经没有太大的进步，圈钱的本质暴露无遗。当时很多玩家认为，或许"《电车GO》系列"很快就要成为历史。直到2010年，"《电车GO》系列"以全新的形式再次出现在我们的面前，它的名字叫做《山手线命名100周年纪念 电车GO！特别篇 复活！昭和的山手线》。正如其名一样，"《电车GO》系列"在SE的支持下复活了。时值NDS游戏末期，厂商对于该平台的硬件已经完全把握，触摸屏的操作方式使得列车的驾驶体验更加真实，精美的画面在NDS平台上也属上乘。被SE收购后的Taito并没有忘本，《电车GO》系列的作品，相信也一定会在次时代平台上大放异彩吧！

飞行

代表游戏：思乡之风（NDS）

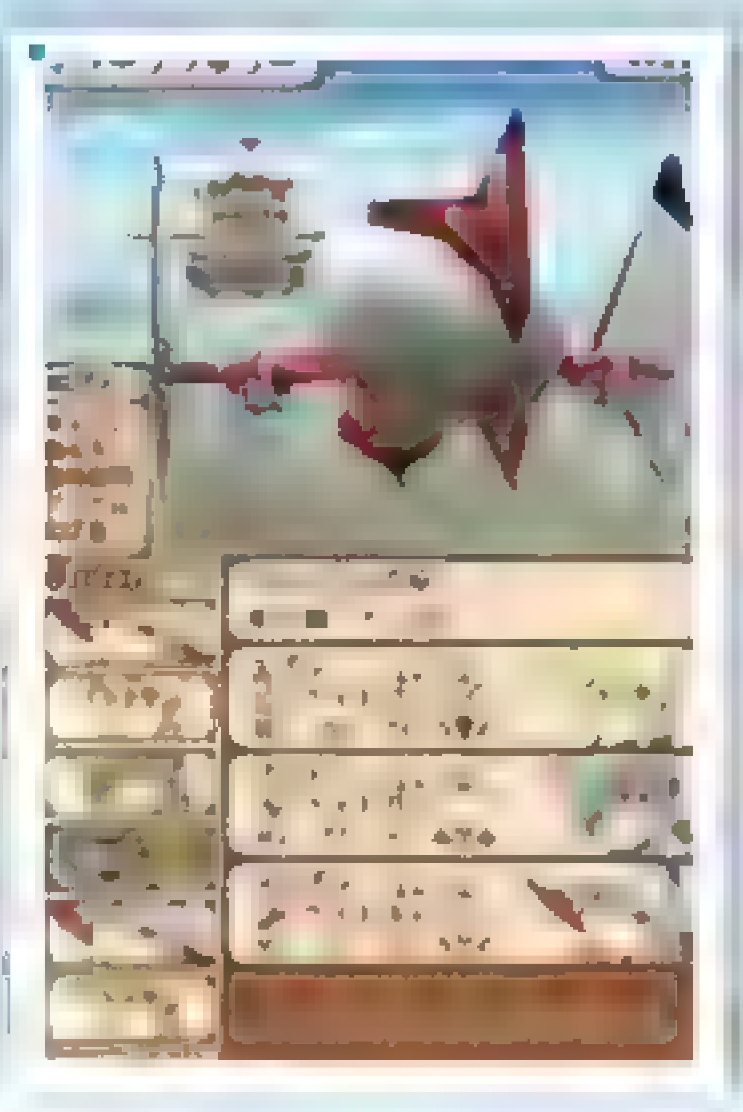
如同鸟类一般在天空自由飞翔，是人类一直以来的梦想。在古代的象形文字中，也记载着关于飞行的“特殊能力”。萨满教的象形文字中，便有着巫师和变形人，可以随意将人类变成动物的图腾，这些动物的种类包括熊、狼、鱼和飞鸟。在距今上万年前的旧石器时代洞穴中的壁画上，我们可以找到长着翅膀、面部长有鸟喙一样器官的男人和女人的图画。古希腊神话之中，也有关于戴达罗斯和爱卡拉斯的传说。他们用蜡和羽毛做成了翅膀，逃离了克里特岛上的监狱。但是因为被成功的喜悦冲昏了头脑，爱卡拉斯的翅膀被太阳灼烧，他最终也沉没在爱琴海之中。由此可见，飞行虽然被人类所憧憬，但也伴随着恐惧，因为在神话的世界，飞行是神的特权。历史上曾经也出现过无数挑战“神之领域”的人，例如我们熟悉的达芬奇、阿巴斯等，但是最终都未能成功。人类第一次征服天空，是从热气球开始的。公元1783年6月5日，法国造纸业者哥费尔兄弟，利用麻布上贴着纸所制成的气球，注入热空气，成功地完成了无人热气球飞行试验。同年10月21日，诺吉尔和达朗则完成了第一次载人热气球飞行，从此开始，天空对人们不再是遥不可及。


■飞行自古以来就是人类的梦想之一

游戏中的飞行器材，更是多如牛毛。历代《最终幻想》作品，都存在着“飞空艇”的设定，超现实动力驱动的巨大飞船可以大大节省玩家在地图上行走的时间。在《永恒传说》之中，主人公一行人所使用的飞空艇冲入位于空中世界的剧情动画也成为了该作最经典的一幕。长期以来，飞行器在游戏中一直扮演辅助型交通工具的角色，将其作为主题而开发的游戏却不算太多。下面为大家提到的《思乡之风》，正是以飞空艇旅行为主题的一款RPG游戏。

《思乡之风》的背景被设定在19世纪的工业革命时期，主角艾迪依靠这个时期最伟大的发明——飞空艇，来往于世界各地以寻找父亲的下落。在游戏之中，玩家所搭乘的飞空艇名为“马贝库里号”，同时也是游戏之中的核心。游戏中的飞空艇，其主要的作用是能够在空中进行战斗的空中航母。在冒险的旅程之中，玩家可以在遗迹、废墟中寻找设计图，对自己的飞空艇进行改造。在城镇之中，同样是可以买到升级飞空艇的专用零件，改造出一艘完全属于自己的飞空艇。游戏的战斗模式，除了和传统RPG相同的“遭遇战”以外，飞空艇的空中战更是占到了很大的比例。空中的飞空艇战斗，经常会遭遇一对多的情况，在讲求装备的同时更是对玩家战术思想的考验。飞空艇本身能够装备的武器种类十分丰富，从冷兵器为主的剑、

刺枪到蒸汽时代的主力武器机枪和大炮一应俱全。防御方面还有专门的护盾，方便玩家进行装备。在飞行和空战的时候，游戏中还特别引入了气候的设定，飞行前进的操作和武器的实际攻击效果都会因为天气的变化而改变，例如在发生雨雪天气的时候，火药武器（机枪、大炮等）的攻击力会因为“哑火”的发生而大幅下降。在Tecmo和Koei合并的大背景下，这款作品也有着“飞空艇的大航海时代”的美称。时隔两年，当我们再来回首评论这款游戏时，类似《最终幻想》的地面战斗、类似《大航海时代》的飞空艇战斗，将两者完美地进行结合，正是《思乡之风》这款游戏最大的卖点。真实的战斗设定和丰富的游戏要素，如果书本前的读者想体会一把掌机的飞空艇冒险之旅，那么《思乡之风》将成为您不二的选择。



游轮篇

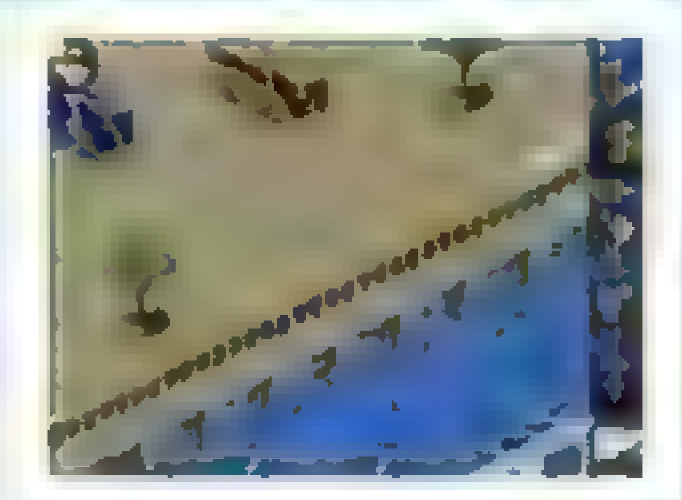
代表作品：游轮大亨（NDS、iOS）

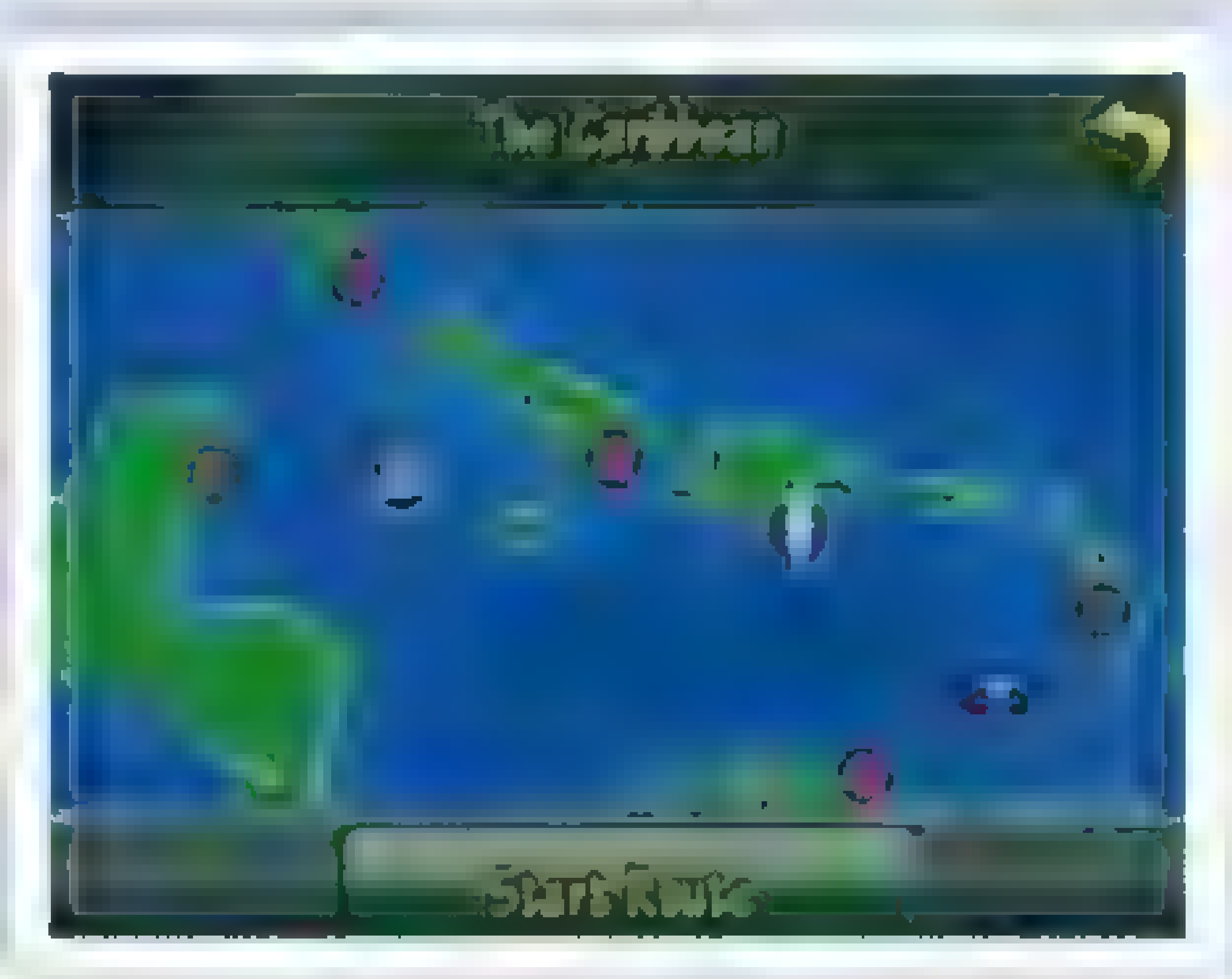
搭乘豪华游轮的旅行，想必是很多爱好旅游之人的梦想。自从一部《泰坦尼克号》之后，游轮的概念就固定在了所有80后甚至当时还算幼小的85后的印象中——大船、有好吃的饭菜、有豪华的船舱、有丰富的娱乐设施和漂亮的妹子。且不论这部电影最后的结局是不是有导演詹姆斯·卡梅隆“拆散一对儿是一对儿”的死死团心态，但其取得的成功是毋庸置疑的。那时正在上小学的笔者，也因为这部电影，开始对美好的游轮旅程充满了向往。现在看来，诞生于1912年的泰坦尼克号只能算是早期的豪华游轮。现代的远洋游轮，是从较为早期的“邮轮”发展而来的。大吨位、高性能、豪华的内部设施以及高昂的造价，都成就了远洋游轮的主要特点。如今，乘坐游轮进行洲际旅游乃至环球旅游更是成为了不少阔佬的首选，而对于普通的游客而言，近海游轮同样是不错的选择。所谓近海邮轮，多航行与局部区域——如夏威夷、地中海、加勒比海等航线。在国内，近海邮轮则更为常见，是一些沿海城市观光旅游的主要项目。

对于国内的大部分掌机玩家来说，一次豪华的游轮之旅也许是天方夜谭，但在游戏的世界中，我们反而可以过一把老板的瘾，《游轮大亨》正是以经营邮轮为主题的一款NDS游戏。以前虚拟经营的游戏在各种平台上并不算少见，不过多数是以经营饭店、经营城市和经营人生为主题的，游轮经营的题材实属少见。游戏还原了现实游轮复杂的多层结构，玩家可以通过开发设施的方式来改造自己的游轮。满足一定条件后，玩家游轮上的设施便可以提升等级，高级设施能够让游客们更加满意哦！通过往返于不同的港口来拉客，是这款游

戏主要的经营手段。并且类似于大部分经营游戏，玩家可以扮演邮轮上的工作人员来进行迷你游戏。不同的设施，迷你游戏的种类也大不相同，游戏的可玩性因此得到了提升。

不过很遗憾的是，该作品昙花一现之后便离开了NDS平台，但是这并不意味着玩家游轮之旅的结束。近期，在iPhone平台上推出的《游轮大亨》最新作再次引起了经营游戏爱好者的注意。借助iOS系统的软件支持和苹果公司一贯优秀的硬件保障，游戏在画面和音效上有了大幅的提升，优美的爵士乐风格想必会让每一名玩家留下深刻的印象。游戏的系统在NDS版本的基础上再次得以进化，更加直观的饼状图分析，让玩家可以清晰地了解到自己企业在全球市场上占有的份额、企业市值、年度成本核算等数据，从根本上把握经营状况。该游戏拥有100多个旅游港口，玩家依然可以像NDS版本一样指定旅行路线。一步一步成为游轮业界的霸主，尽在我们的鼓掌之间，将这款作品推荐给所有喜欢模拟经营游戏的玩家！





◀自由选择游轮的航行线路也是游戏的一大乐趣

掌机游记之旅行篇

游戏，这种特殊的艺术之所以受到欢迎，笔者认为它最大的魅力便是能够让玩家获得日常生活中从未有过的冒险体验。在游戏之中，玩家可以作为救世主拯救世界、可以作为猎人狩猎巨型的怪物、可以乘坐宇宙飞船穿梭于星际之间、可以穿越时空回到过去体会充满野性的原始生活……只有玩家想不到的，没有游戏做不到的。虽然距离《黑客帝国》中脑后插管的时代还很远，但随着游戏制作水平的提高，在屏幕之中，我们同样能够看到壮丽的山河，体会惊心动魄的旅行。旅行，就在各位读者的指尖。

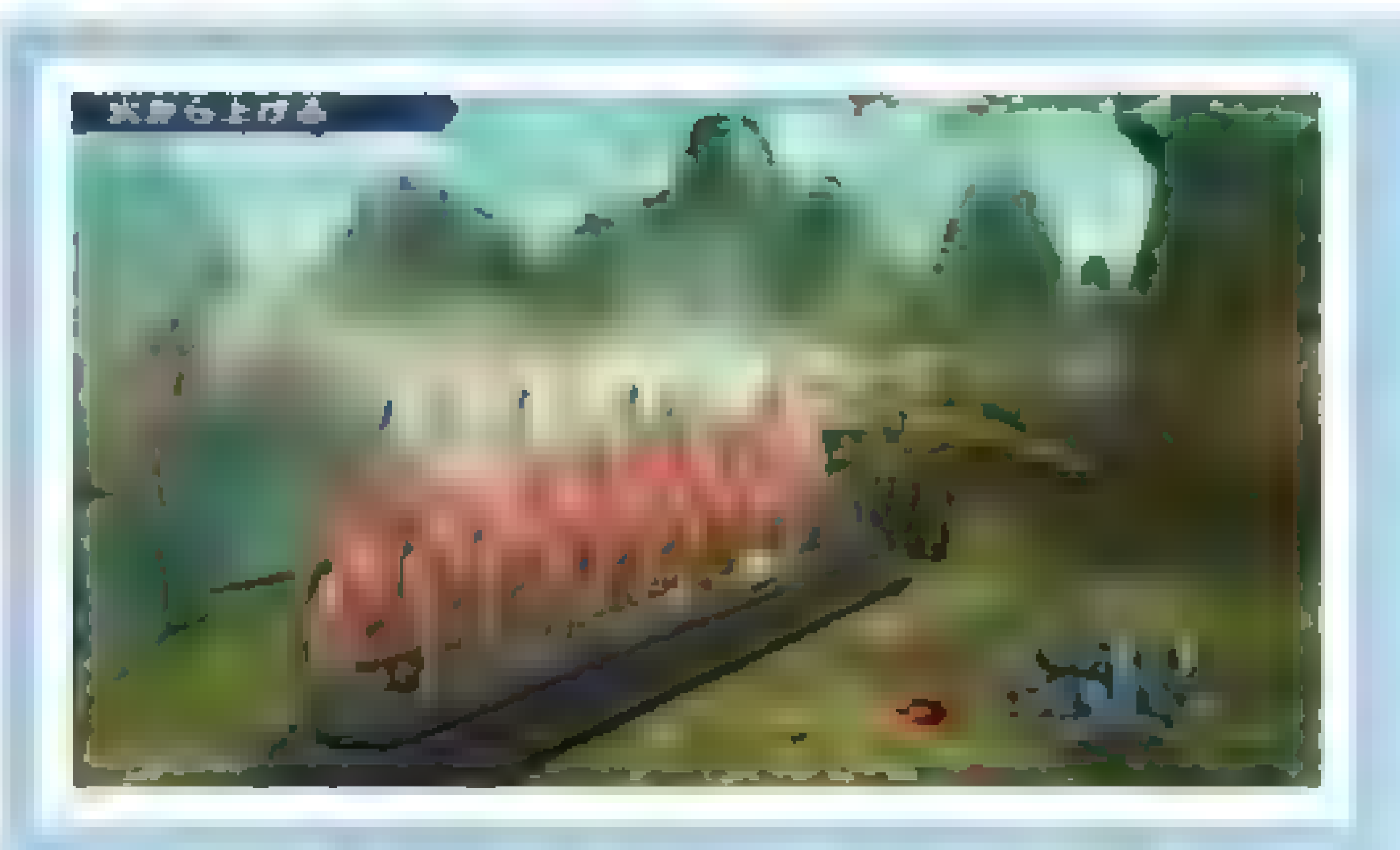
旅游项目：我与自然与怪物

代表游戏：《怪物猎人》系列

交通工具：PSP、3DS

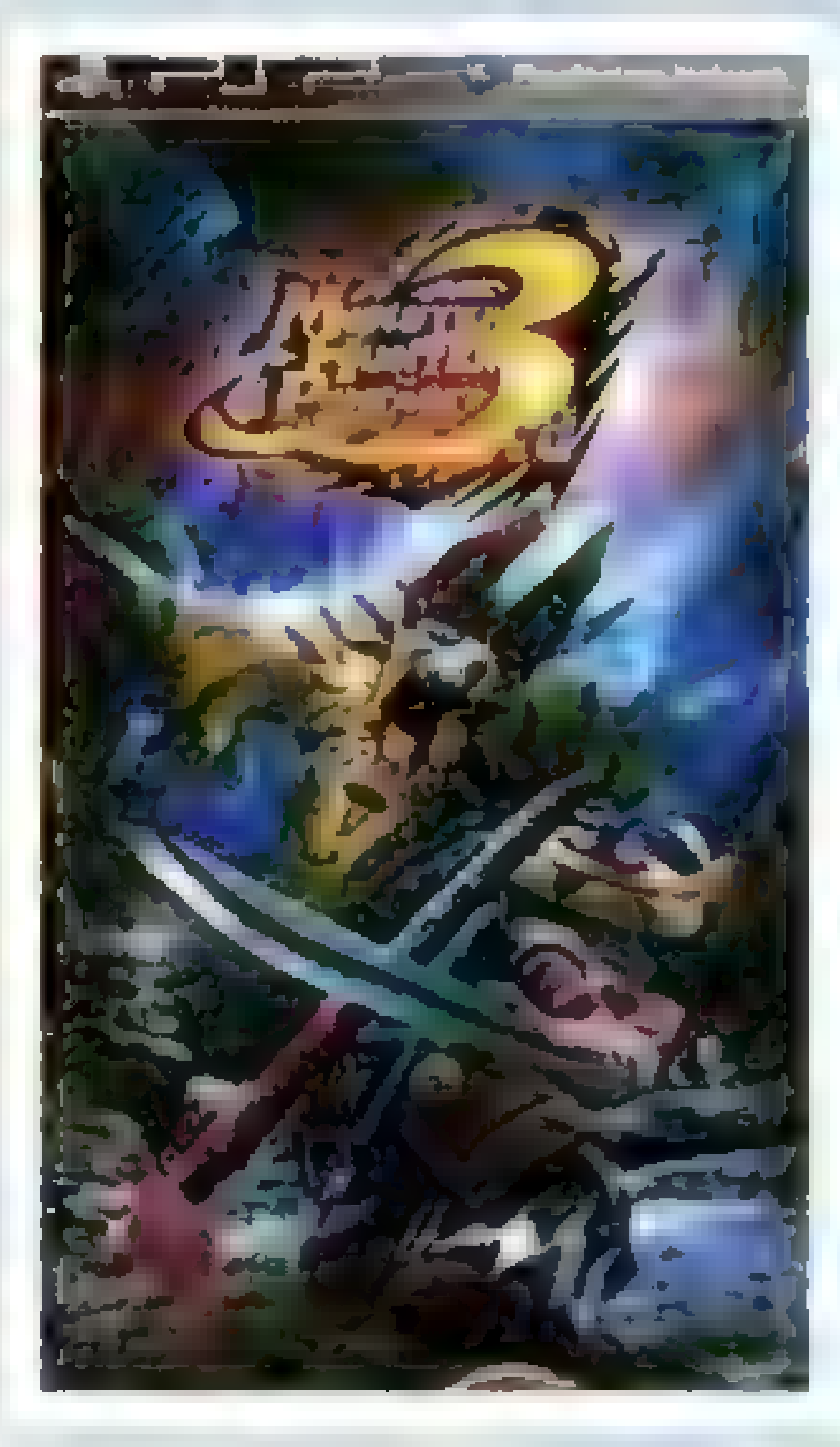
旅行特点：在美丽的景色之中聆听自然的呼唤

推荐人群：1.热爱观览自然环境的游客；2.喜欢各种动物的游客；3.拥有百折不挠精神的游客



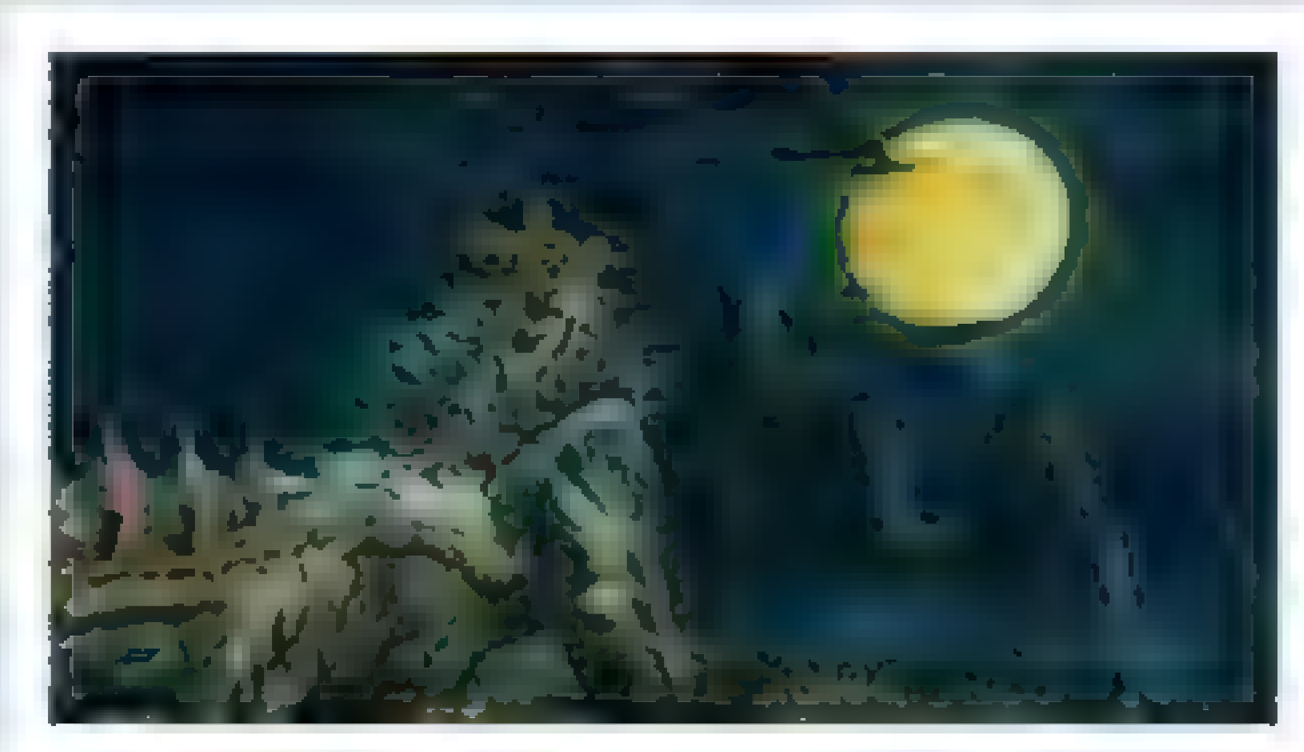
▲在大自然的美景下烤肉，无疑是一种享受。

壮丽的大自然，是地球给我们最好的礼物。巍峨的山峰、一望无际的海洋、望眼欲穿的星空，大自然时时刻刻都用它最美丽的一面震撼着我们。但遗憾的是，由于人类文明的发展，美丽的自然景观正在渐渐离我们远去，取而代之的是钢筋水泥所铸造而成的城市。体验地球最原始的魅力，不知不觉变得那么困难。动辄几百公里的距离和奔波疲倦的身体，都让人们将“自然之旅”和“受累受罪”画上了等号。而且对于旅游区的过度开发，使得少数美丽的景色在周围小贩的吆喝声中也打了几分折扣。而猎人们的世界，在壮丽的自然景色之间，更多了几分惊险刺激。



不论是因为什么原因来到了这里，即便是失忆也好，疲于逃命也罢，旅行的起点——行云村都会对你说一声“欢迎光临”。这个小村落虽然不大，但是会为你提供旅行之中所需的一切，从增加体力的烤肉、御寒保暖的冷热饮料，到可以长期免费居住的单人套间，常年享受的温泉一应俱全，相信会让每一名来到村落的旅行者感到“贴心”、“舒心”、“放心”。村落中一年四季飘落着美丽的枫叶，可爱的猫人族都会让初到这里的我们感到舒适无比。行云村的周围遍布着复杂多样的自然景观，距离行云村最近的，便是充满热带风光的水没林和绿树成荫的溪流了。水没林常年阴雨连绵，潮湿闷热的气候孕育着丰富的热带植物，山洞中蔚蓝清澈的水面更是让每一名旅行者赞叹不已。溪流场景中则是以灌木类植物为主，在小溪中飘过的枫叶更成为了行云村旅游线路的标志性的画面。距离村落较远的风景则是火山和孤岛，火山以其壮观的熔岩作为最大的卖点，“熔岩瀑布”更是让所有来过这里的游客叹为观止。孤岛和火山完全相反，海洋以其孕育万物的博大震憾着游客的心灵。如果游客有能力的话，还可以在海洋中畅游一番，深海的美景以及其独特的生态环境更是会让您感到不虚此行。更让人激动的是，在旅行之中游客可以随意摘取花花草草，把各种珍奇昆虫和独特的宝石作为纪念品，这一切的一切行云村都将为您免费提供。

不过要记住，温泉不是白泡的、单人套间也不是白住的、场景里面各种纪念品更不是白拿的。房间里储物箱之中的武器已经向我们说明了一切。行云村周边不仅是“有水有树有大山”、更是“有熊有狼有巨龙”。在行云村周围的自然景观之中，居住着威胁行云村村民日常生活的怪物。完成村民们的委托，消灭怪物获得酬劳已经成为了到行云村旅游的必备项目。怪物的种类繁多，小至水没林中出没的飞虫，大至飞舞在溪流之中的雌雄火龙应有尽有。在旅行的最后，每一名游客均有机



■在充满自然特色的环境中狩猎大型怪物，是本旅游线路的主要项目

会挑战最强魔物——占领神域的煌黑龙。当然，在和这些怪物战斗之前，每一名玩家均会受到来自于行云村训练所的资深教官进行言传身教的细致训练。从如何烤肉到武器的使用方法，一步一步让您成为狩猎的达人。在战斗的过程之中，游客们更不用担心自身的生命安全，行云村猫猫救助队可以说是随时待命，拯救游客于怪物的爪牙之下。近几年来，行云村的安保工作以及刺激的狩猎生活使得众多游客沉迷于打猎而不能自拔，更有“驴友”组成小队进行狩猎。在狩猎的刺激中领略大自然的壮阔，正是行云村对游客们终身不变的承诺。

▲战斗之后泡一下温泉更是猎人们最好的选择。

旅游项目：危机四伏的星间飞行

代表游戏：《梦幻之星》系列

交通工具：PSP、NDS

旅行社推荐人群：1.厌倦地球景色的游客；2.对宇宙生物感兴趣的游客；3.热爱探险的游客

自人类踏入太空，已经过去了半个世纪。可以说，人类在诞生的同时就伴随着飞翔的欲望，直至到达太空，人类的双脚第一次踏上了其他星球的土地之时，历史也翻开了新的一页。宇航员阿姆斯特朗在踏上月球时曾经说过“对于一个人来说，这只是一小步。但对于人类来说，这却是巨大的一步”。无数的舆论曾经认为，2000年后人们将大规模移民宇宙。目前为止，宇宙之旅依然和我们绝大多数人扯不上关系，动辄数千万美元的旅费便可以将老百姓们封闭在大气层这堵“大门”之内，更别提成为宇航员那艰苦的训练了。不过即便如此，《梦幻之星》的世界仍然将宇宙的大门向我们敞开。

《梦幻之星》旅行社为各位游客准备了多达三条的星际旅行线路，目的地星球的生态有着不同特点。帕尔姆是游客们最

熟悉的行星，也是机器人族所统治的星球，虽然因为曾经的大战导致环境遭到了破坏，但是现在环境已经进入了良好的复苏阶段，大草原是帕尔姆星球最大的特点。行星新迪兹是被自然环绕的星球，险峻的山峰带来的壮观景色自然是其他星球不能比拟的。新迪兹星球也是新人类种族的母性，由于其种族特有的宗教环境，因此建筑多数也带有浓厚的宗教色彩。最后向大家介绍的，是行星莫特布，也是兽人所统治的星球。星球上独有的荒野景色，似乎表现着一种原始的力量。三个星球之中还有独特的场景，保证能够满足各类游客的需要。我们面对的客户群也较广，目前已经面对的客户不仅仅是地球人，甚至还包括了外星球的不同种族，包括兽人、新人类甚至于机器人族，保证每一名游客在旅途中都能够找到新奇的刺激感和与自己搭配默契的“驴友”。旅行团目前主要的经营范围还是以单人的VIP游览团为主，而目前的推广业务主要是以四人为小队的精品小团。不同星球的精彩经历一定会让您十分满意的。

当然，我们为了最大限度保护星际的和平和其他星球最真实的生活环境，并未对目前的几个主要游览星球进行过多的开发，保证了该星球上生态系统的原汁原味。对了，我们不仅保留了星球原有的气候特征，还保护了该星球最具特点的生态系统，丰富多彩的生物同样是我们旅行的一大卖点。追求刺激的游客，我们依然在狩猎区里为您准备了丰富的狩猎任务活动。选择狩猎活动的游客，不仅可以在各大星球上狩猎威胁生态系统平衡的残暴原生动物，更可以前往我们试营业中的部分景点，比如在黑洞之中进行冒险。在武器装备的选择方面，我们为您细心准备了多达十余种的武器和大量的装备护具，游客可以根据自己的喜好进行装备。完成不同的狩猎任务，本旅行社还会向各位游客提供成功奖励！超级VIP的待遇，正在等待着梦想冲向星际的你！

▲阿波罗登月是人类踏出宇宙之旅的第一步。

旅游项目：城市、游戏、都市传说

代表游戏：《美妙世界》

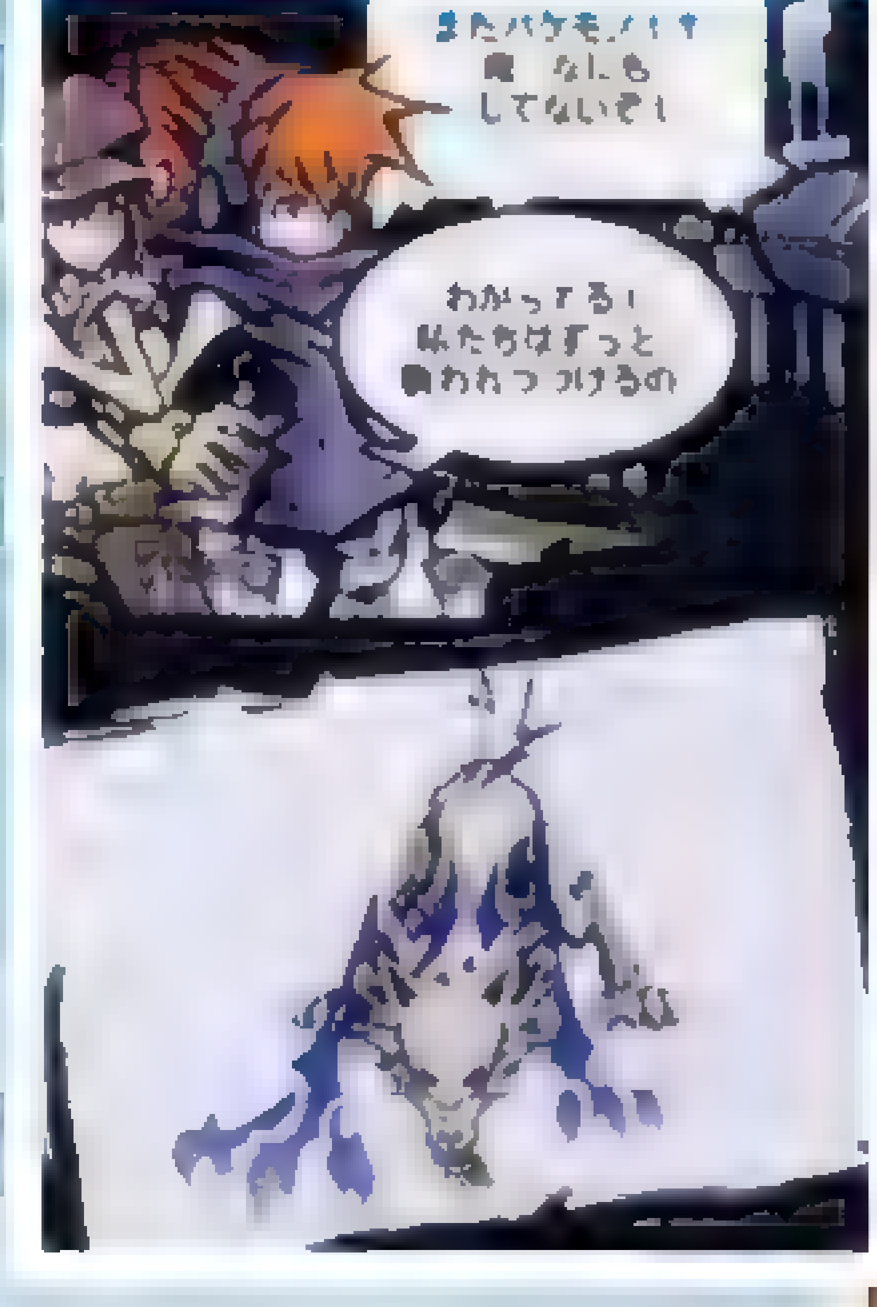
交通工具：NDS

旅行特点：在与死神的战斗之中寻找生存的意义

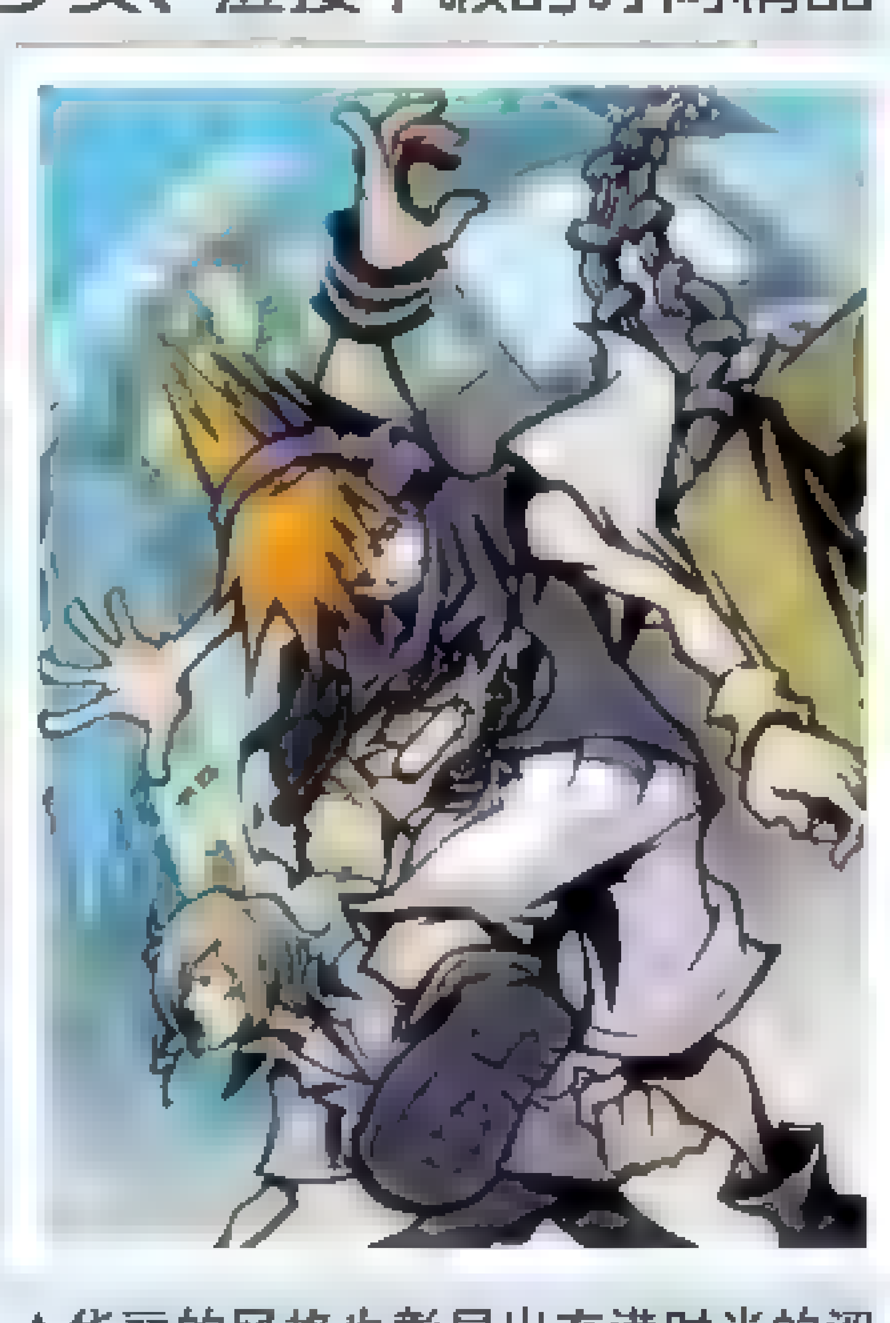
推荐人群：1.自闭情结的中二游客；2.对涩谷的叛逆文化感兴趣的游客；3.看着生命倒计时毫无压力的游客

城市和自然风光最大的不同，毫无疑问便是有其别具一格的人文景观，这一点在世界各地都不例外。中国因为其悠久的历史而受到了无数外国游客的青睐，北京的故宫、西藏的布达拉宫、山西的晋祠等文化古迹，都作为中华文明历史的精髓而得以传承。同样，法国的卢浮宫、英国的大本钟、美国的自由女神像等等标志性建筑，都标志着一个国家的历史以及其发展过程的兴衰。而城市本身，即便是高楼大厦所铸造的混凝土森林，也因为地域特色而具有独特的气场。我们下面将为大家介绍的《美妙世界》，其游戏场景正是以日本著名的购物街涩谷为原型制作的。

涩谷位于日本东京都，其全称为涩谷区，与银座、新宿、池袋、浅草一并为东京都内著名的繁华区。对于很多日本人来说，涩谷关键字永远包括“人多”、“活力”、“约会”、“109”、“高中生”和“迷路”等。1956年，伴随着东急文化旗下的企业开始对涩谷周边进行大规模开发，涩谷的繁华史正式拉开了序幕。70年代，涩谷作为新的繁华中心，一度超越了银座和新宿。伴随着70年代的文化热潮、80年代盛行的设计者服饰品牌热、90年代的新文化爆发（主要包括艺术水平较高的艺术电影和流行音乐文化的崛起），涩谷一直走在时代的最前沿。即便是世界范围内，涩谷也是首屈一指的城市青年文化发祥地。它用其本身独具特色的叛逆性，吸引着无数新新人类对于涩谷的憧憬。近年来，以经营多媒体和数字网络为主的中小企业也集结在了涩谷周围，作为日本新型的高新技术地区，涩谷再次受到了世界的瞩目。

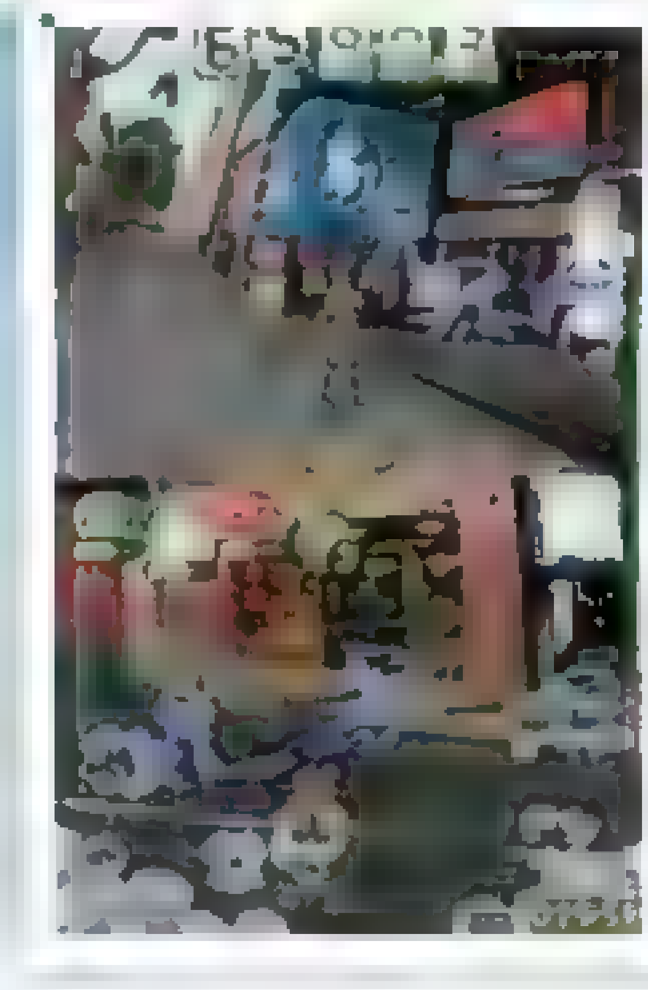


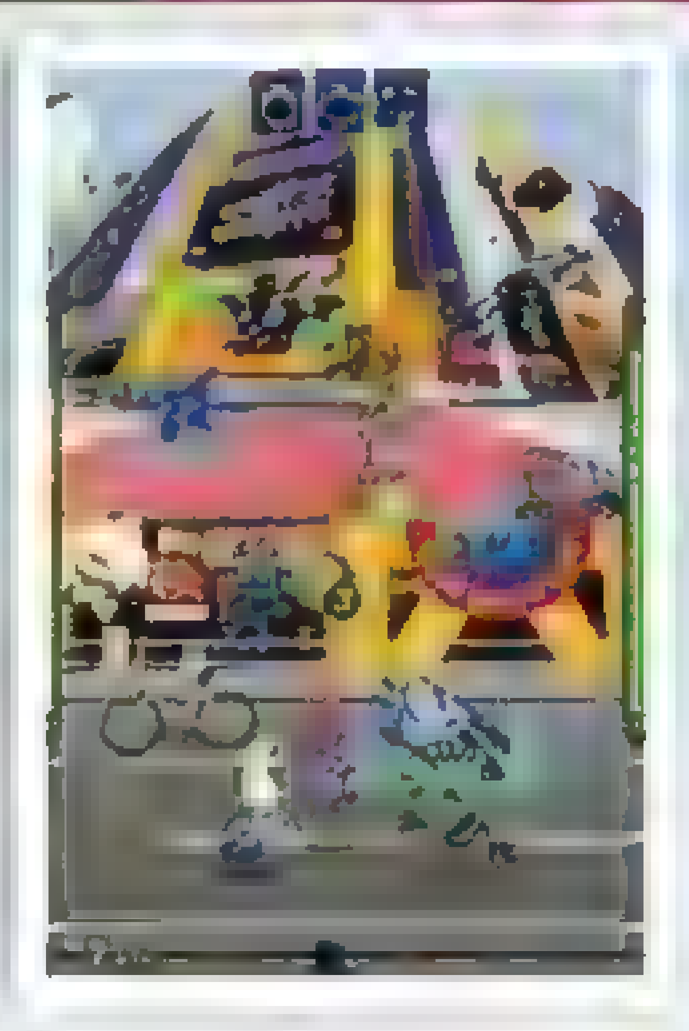
相信玩过《美妙世界》的玩家，都会对游戏中的“涩谷”有着深刻的印象，装束时尚的少男少女、应接不暇的时尚精品店、时尚动感的CD店和别具情调的咖啡厅，似乎都在向屏幕前的你宣扬着它自身的魅力。游戏中死神游戏的设定，更是让这片充满活力的地域披上了



▲华丽的风格也彰显出充满时尚的涩谷文化。

神奇的外衣。游戏中玩家扮演的少年——樱庭音操，需要在限定时间内完成死神所下达的任务，没有完成的话就会将自己的生命奉献给死神。实际上，都市传说对于日本的年轻人有着独特的吸引力，无论是在网络的留言板里，还是手机的BBS上，以都市传说为题材的帖子比比皆是。即便是虚构的故事，在年轻的人群中也会迅速引起共鸣。或许对于日本的年轻人而言，都市传说已经成为了这个世界中真实的一部分了吧。同《美妙世界》相比，同样以都市传说为噱头的《无头骑士异闻录》和《秋叶原之旅》，虽然在PSP平台上也有着不错的表现，但是他们的游戏系统却略逊色于《美妙世界》。丰富的徽章收集系统以及华丽的分屏战斗方式，在增加视觉效果的同时更加注重于玩家的操作。目前《美妙世界》的游戏剧情已经确定收录在“《王国之心》系列”最新作《王国之心3D 梦中坠落》之中了，新的冒险，相信不久之后也会展现在我们的眼前吧！





掌机游记之穿越的世界

所谓的穿越，本来是一种物理学的概念，既穿越时间和空间的简称。通常是指某些人物因为某些原因，或者经过某过程从所在的时空穿越到另一时空的事件。在ACG世界之中，穿越更是十分常见的事情。近期热播的动画《银魂》就是以穿越来“秀下限”的代表杰作，其最新的《莲莲篇》更是把《机动战士高达》之中的剧情穿越得体无完肤；而作为“《假面骑士》系列”十周年的作品——《假面骑士DECADE》中，主角更是把全部假面骑士的故事穿越了一遍，故事感虽然不及其他作品那样紧凑，但这种新奇的噱头依然调动起了不少观众猎奇的心态。在游戏之中，以穿越为主的大杂烩游戏更是屡见不鲜，其中主力作品“《王国之心》系列”、“《异说 最终幻想》系列”和“《SD高达G世纪》系列”都有着不俗的表现。最后，就让我们走进游戏的世界，帅气地说一句“其实我只是路过的一个玩家而已”吧！

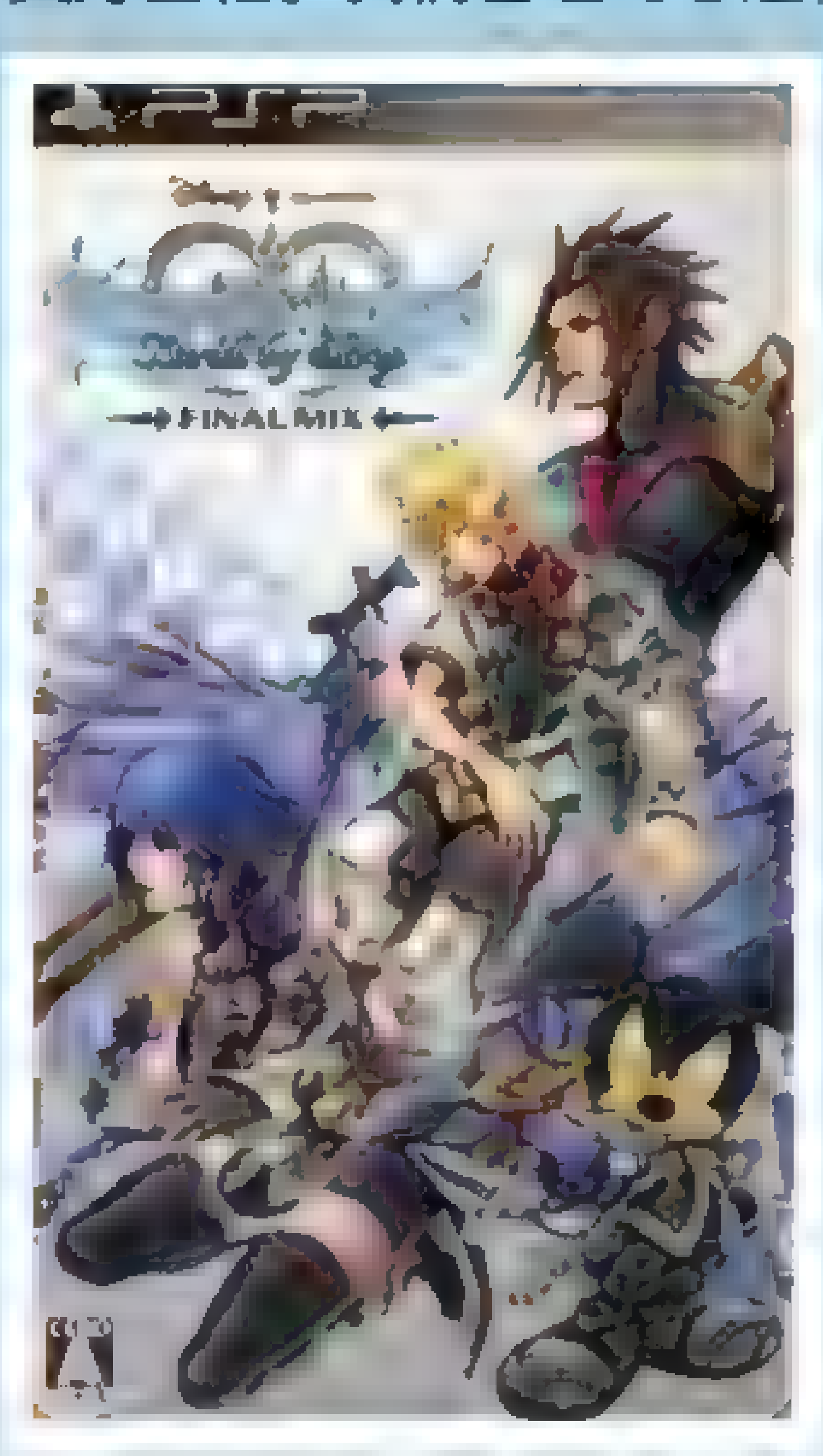
▲《银魂》便是将穿越这一噱头用到极致的动画。

旅游项目：催泪的迪士尼之旅

代表游戏：《王国之心》系列

交通工具： PSP、NDS、3DS
旅行特点： 玩的就是穿越
推荐人群： 1.热爱迪士尼动画的游客；2.生活压力过大无处发泄的游客；3.厌倦了传统迪士尼式剧情的游客

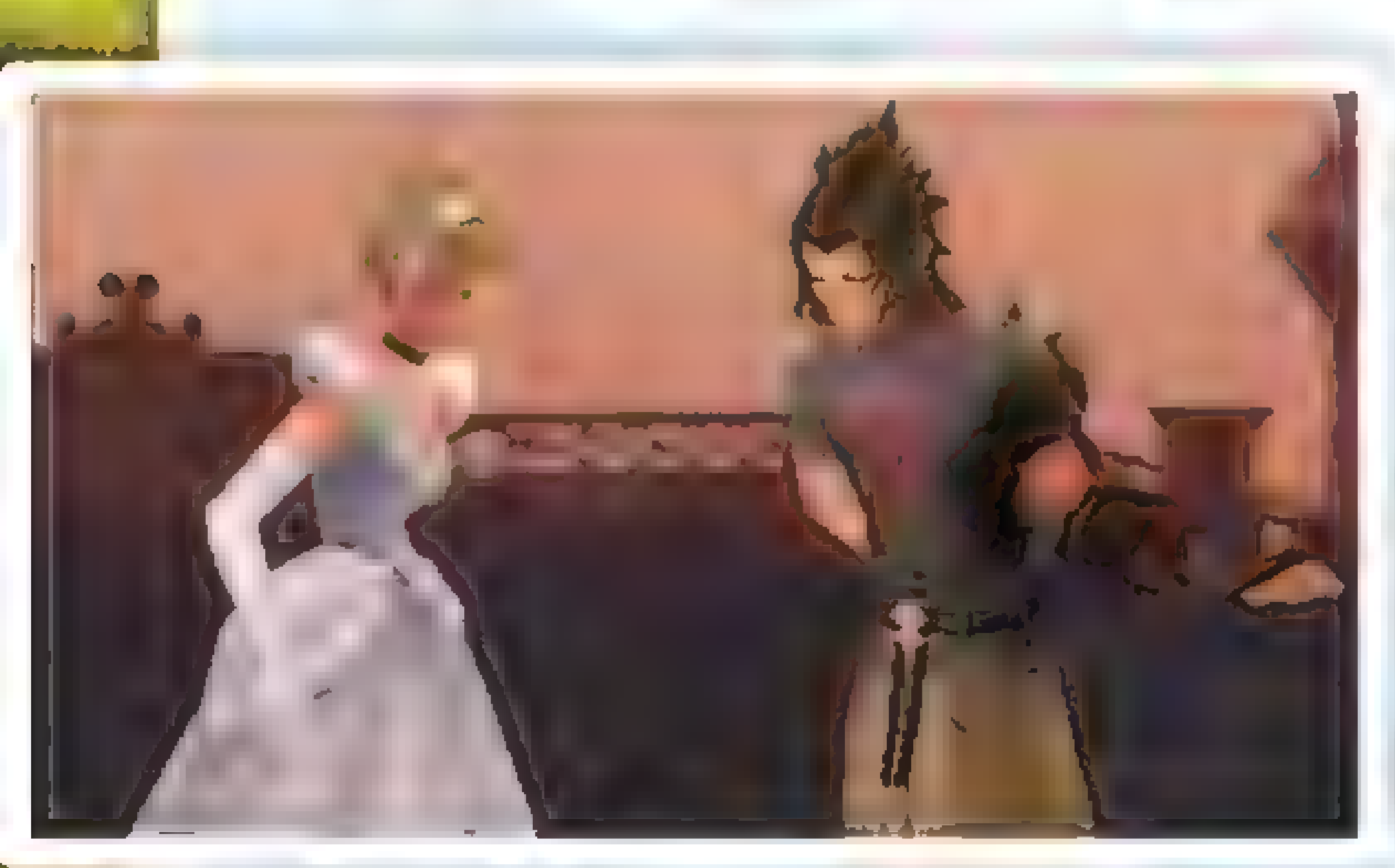
说起迪士尼，想必是大家童年时期的美好回忆。我们曾经幻想过，要成为拯救公主的那一名王子；幻想过自己何时能够如同童话之中的公主那样，和帅气的王子过上幸福的生活；幻想过和米老鼠唐老鸭一起踏上惊险刺激的冒险旅程。迪士尼带给我们的东西太多太多，而迪士尼乐园能够体会的东西，对于已经长大了的我们来说，显然是不够的。近些年来，相关题材游戏的出现使得迪士尼之旅不再是天方夜谭。



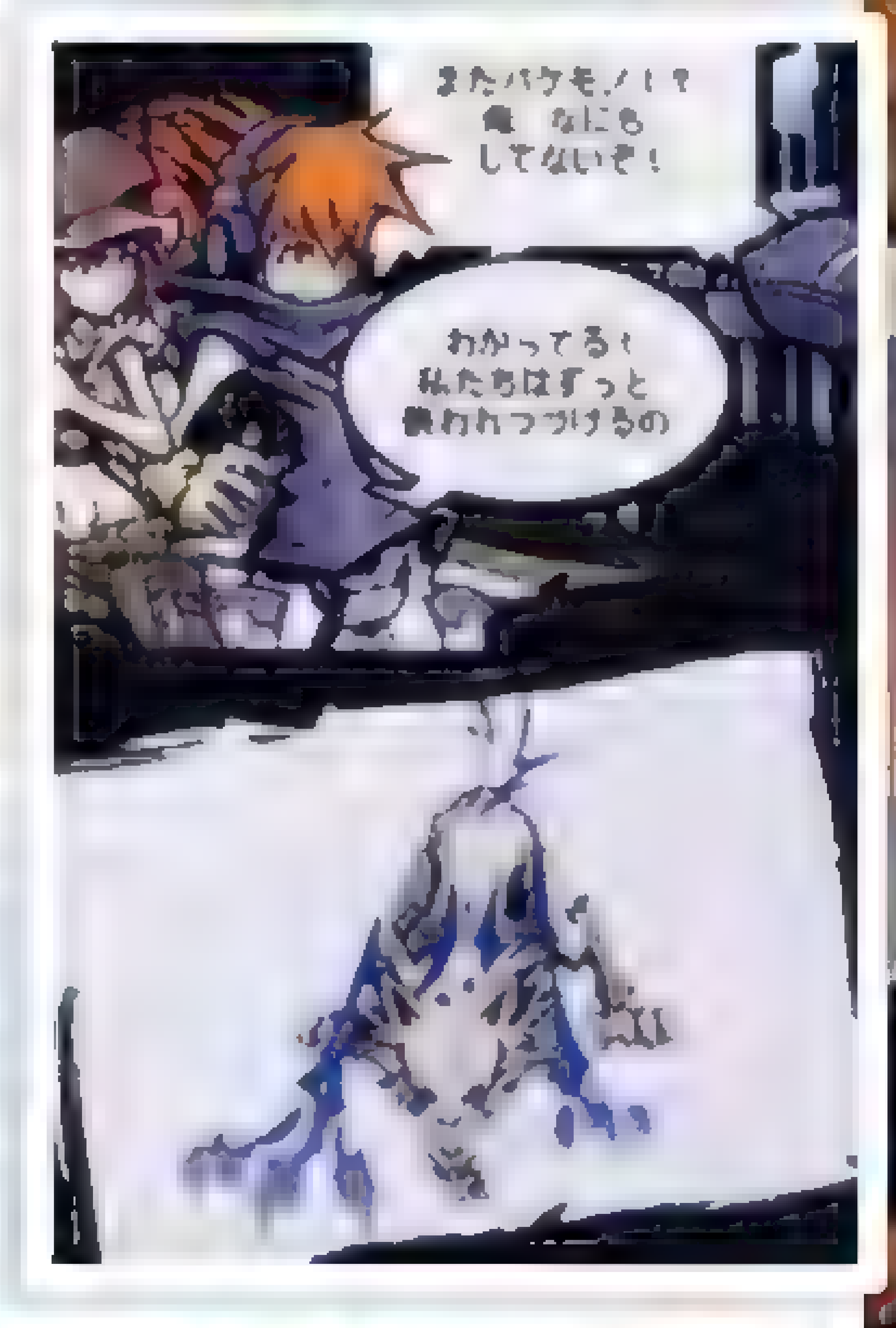
“《王国之心》系列”可以说是迪士尼动画改编游戏之中的杰作，它以原创的故事为主线，穿插于不同的童话世界进行冒险。感人至深的原创剧情更成为了重磅的催泪弹，游戏也因为出色的原创剧本而广受玩家的好评。

▲NDS版《王国之心》同样值得一玩。

作为一名游客，主打迪士尼噱头的《王国之心》世界自然是旅行中不能错过的绝佳景点。本次的旅行线路包括了大家耳熟能详的迪士尼角色，例如灰姑娘、白雪公主、阿拉丁、小飞侠、睡美人、星际宝贝等。游客可以以冒险者的身分参与到这些故事中，并且和故事剧本中的角色一起并肩作战。诶？那边的游客有问题么？没错，并肩作战正是我们的卖点！我们可以在魔物的威胁下保护灰姑娘顺利前往舞会大厅；在暗中破坏皇后毒害白雪公主的阴谋；和神灯一起帮助阿拉丁实现梦想；在小飞侠的世界中，和虎克船长进行刺激的对决；在海格力斯的世界中，帮助他成为一名真正的英雄……如此种种，不一而足。并且，凭借厂商优秀的技术实力，保证能够在最大程度上还原迪士



▲迪士尼人物的不断穿越是该游戏的特色之一。



尼世界之中的场景，为游客带来100%的迪士尼世界体验。听到这里相信大部分热爱迪士尼的游客可能会感到厌倦。“这些故事我们早就烂熟于心了，还要你的体验旅程作甚？”其实，该游戏最大的卖点，是除了能够亲身参与这些故事的剧本以外，还为您准备了精彩的原创故事。

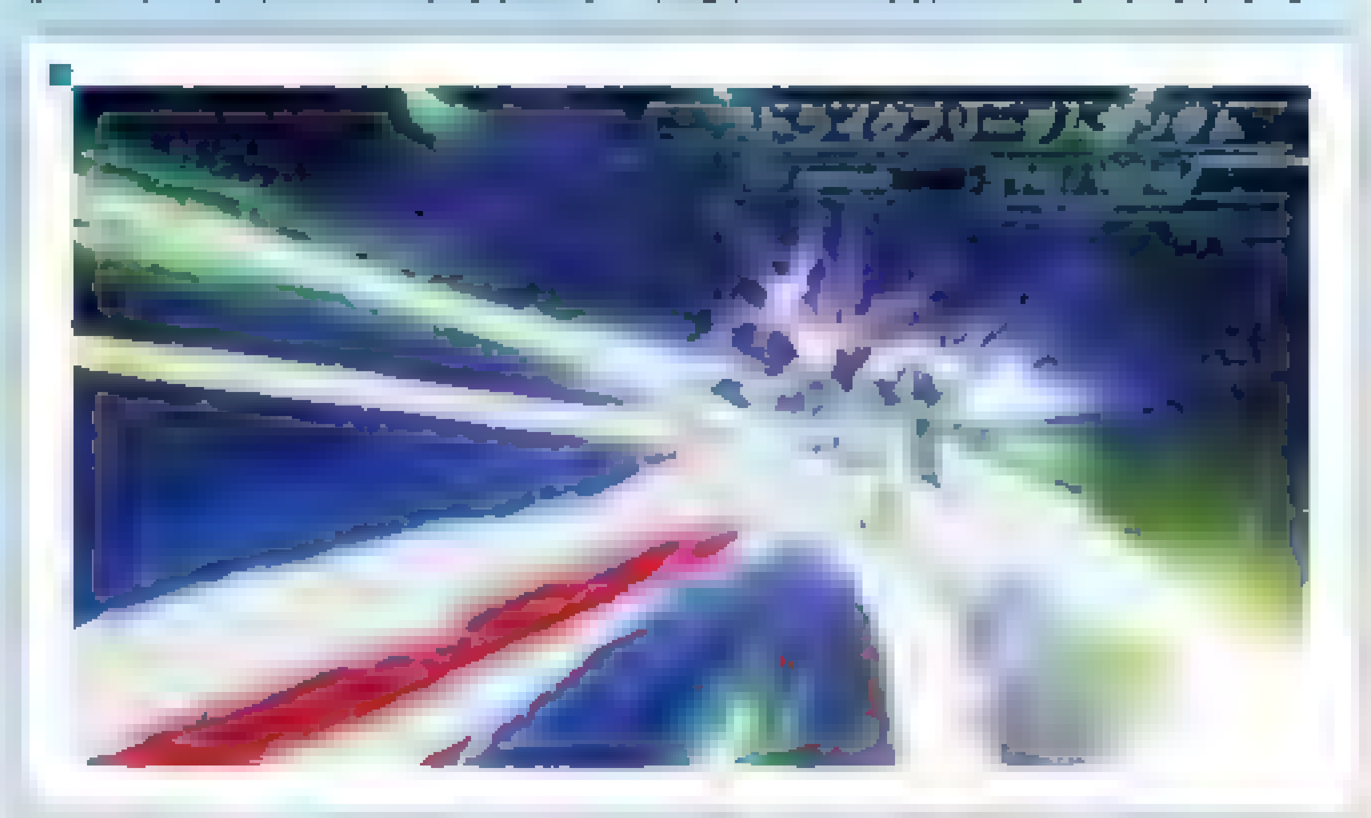
说到“《王国之心》系列”最大的特色之一，就是将充满特色的原创剧情与迪士尼中我们耳熟能详的故事相结合，完美的融合感保证了每一名游客在游览过程中的旅行质量。在旅行的途中，游客们会看到不同于迪士尼传统风格的创新怪物并且与之战斗。爽快的战斗同样是我们吸引游客的卖点之一，而优秀的故事剧本更能够触动每一名游客的泪腺。本线路的座右铭就是：没有最感动，只有更感动！热爱迪士尼故事的你，怎么能错过如此精彩的旅行呢？

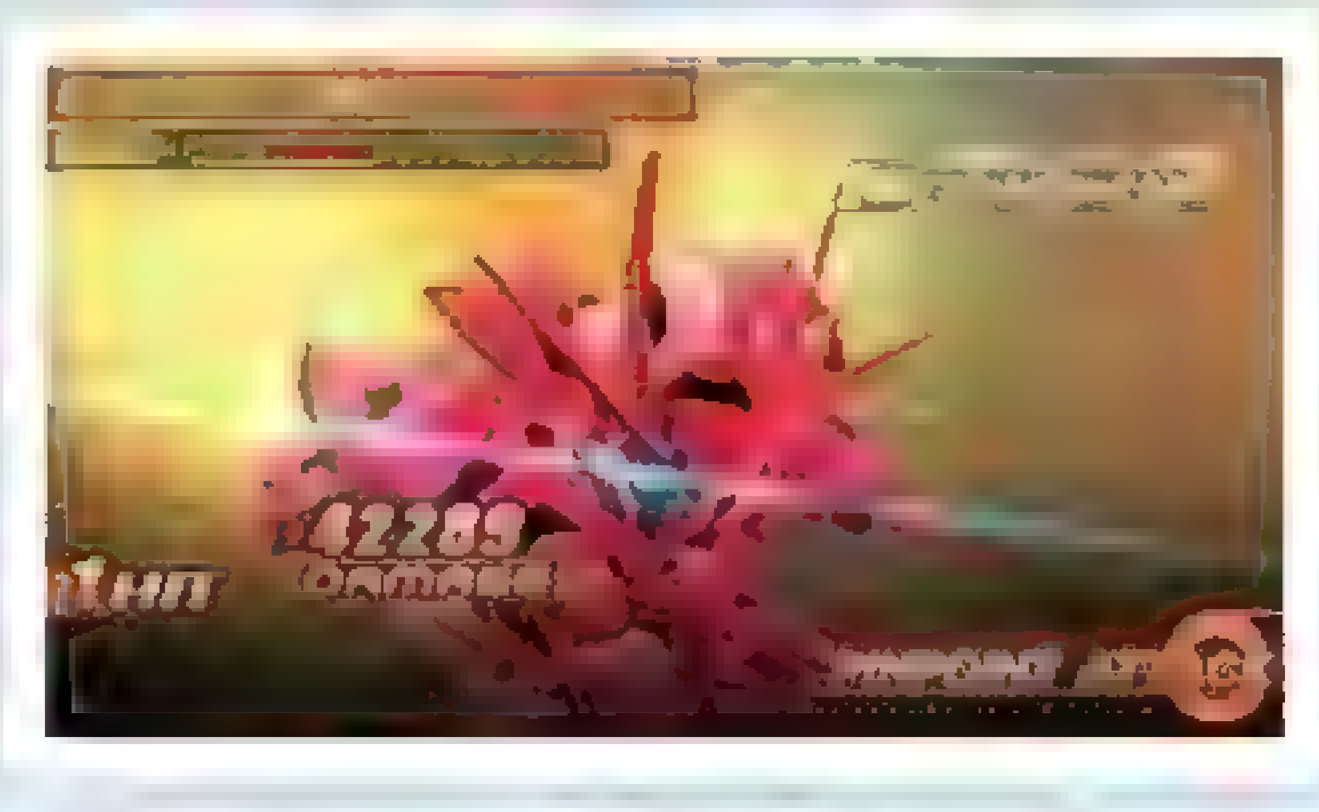
旅游项目：从GUNDAM到刚大木

代表游戏：《SD高达G世纪》系列

交通工具：PSP、NDS、3DS
旅行特点：穿越于不同高达世界的乐趣
推荐人群：1.热爱高达系列ACG作品的游客；2.“喜刷刷”症状的患病人群；3.喜欢穿越剧本的游客

《机动战士高达》，这个名字对于1980年以后出生的玩家有着无与伦比的影响力。在当年以《变形金刚》为首的欧美派机器人动画进军国内的日子里，看《高达》成为了许多青少年追求另类的一种象征，而其优秀的剧本和深刻的故事，逐渐受到了观众的广泛认可。中国的高达热潮正式产生，应该是从上世纪90年代开始的，以《机动战士高达W》为首的一批优秀的高达作品在一些动漫杂志上刊载，国产模型厂商“BENDI”也适时地推出了大陆版的高达系列模型，从此便一发不可收。2000年后，互联网的飞速普及让ACG文化在青少年中迅速传播，高达自然也不例外。



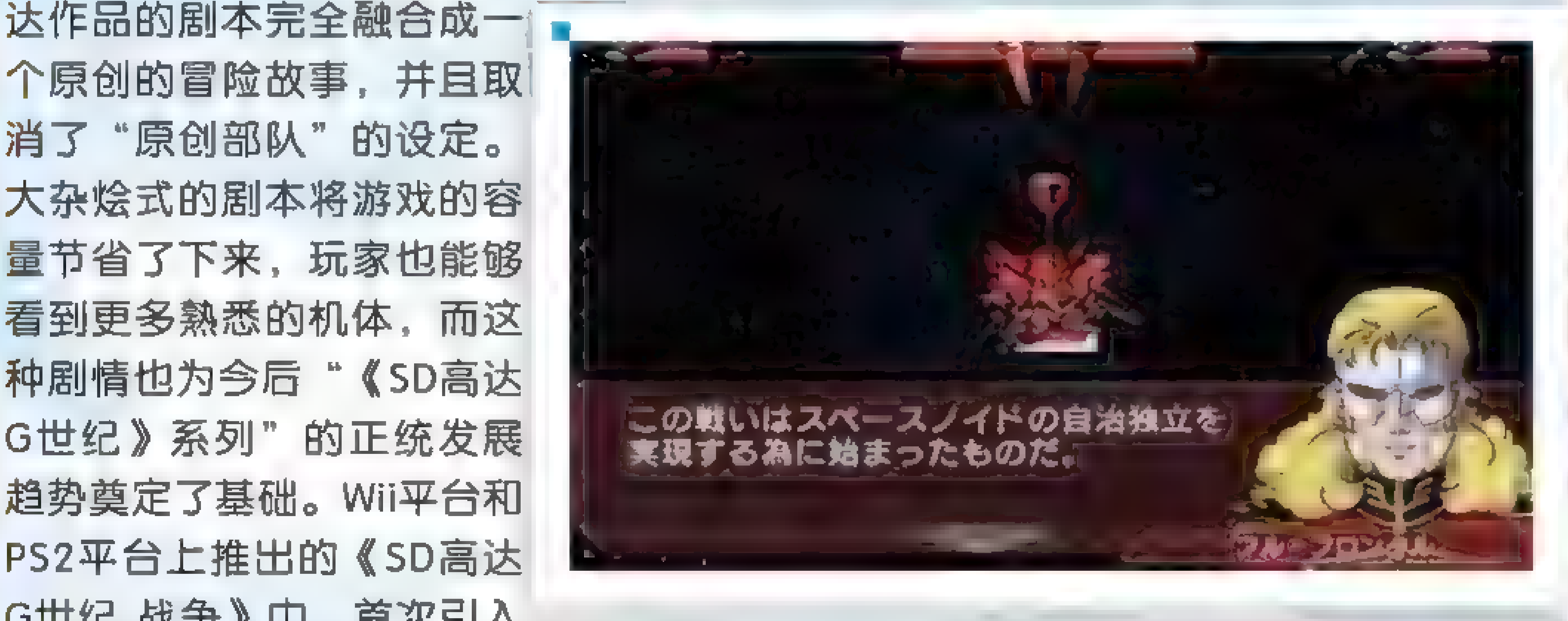


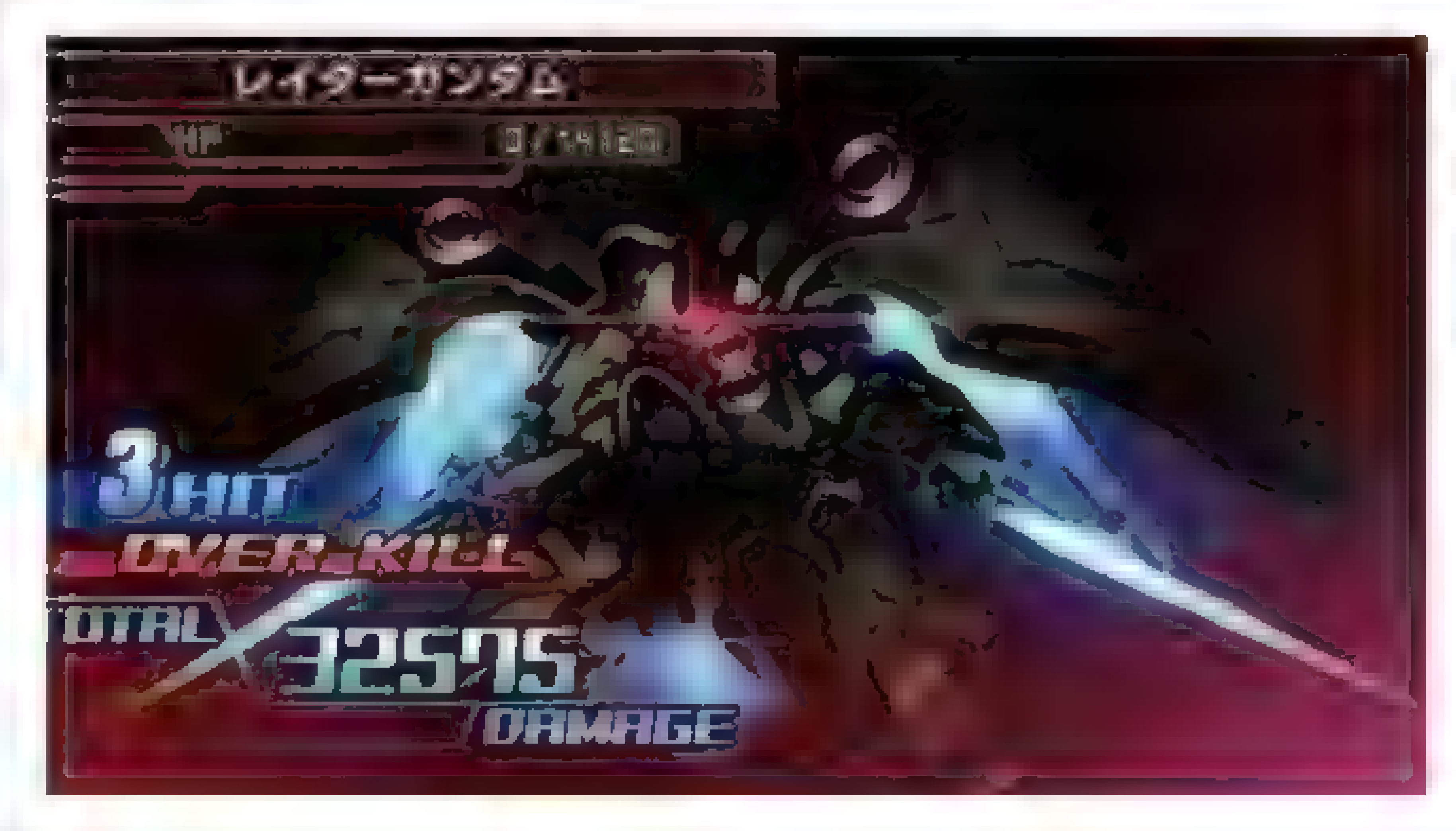
▲不同作品中的高达协同作战是游戏中的最大卖点。

《机动战士高达SEED》则成为了那个时代少年们热捧的新星，而新老观众不同观点的对立，也如同炒作一般地将《SEED》这部充满争议的动画长期被摆在风口浪尖上。争议也好，追捧也罢，从一个侧面也看出了大家对于这个系列的关注。而谈及高达系列最为穿越的游戏，那便莫过于“《SD高达G世纪》系列”了。

在“《SD高达G世纪》系列”的初期，剧本的指向性还是很明确的。被誉为“‘《G世纪》系列’神作”的《SD高达G世纪F》，是将不同剧本的高达作品分门别类，玩家所扮演的是一只以原创人物所组成的部队，通过购买和开发来获得新机体，介入各个剧本的战斗。“明确的剧本”和“穿越的部队”，这两个噱头让很多热爱“《高达》系列”的FANS迅速进入了沉迷的状态。PSP平台发售的《SD高达G世纪 携带版》的游戏模式也正是以模仿《G世纪F》为主，但是由于容量的问题，删除了一些广受好评的剧本而受到了少数玩家的差评。反观NDS上的两款《SD高达G世纪》，其游戏的章节设计更加接近于“《超级机器人大战》系列”，将众多高达作品的剧本完全融合成一个原创的冒险故事，并且取消了“原创部队”的设定。大杂烩式的剧本将游戏的容量节省了下来，玩家也能够看到更多熟悉的机体，而这种剧情也为今后“《SD高达G世纪》系列”的正统发展趋势奠定了基础。Wii平台和PS2平台上推出的《SD高达G世纪 战争》中，首次引入了被玩家戏称为穿越系统的“War Break（战争崩坏）”系统。在玩家达成一定的过关条件后，会发生名为“War Break”的特殊事件，会有其他故事剧本的角色穿越到关卡之中与玩家进行战斗，部分关卡发生War Break的同时还会插入精美的3D动画烘托气氛。在PSP平台的“《G世纪》系列”最新作《SD高达G世纪 世界》中，也继续引入了这个设定，并将其改名为“Generation Break（世纪崩坏）”。在《G世纪 世界》之中，故事的安排也以原创剧情为主线，其中玩家扮演的“原创部队”设定得以保留，通过编成属于自己的小队来体会充满穿越的故事。“穿越+精良的制作”，似乎已经成为如今引导“《G世纪》系列”成功的方程式了。

“《高达》系列”三十余年来不断得以发展，和其母公司BANDAI优秀的经营手段密不可分，“《G世纪》系列”也是该产业链中的重要环节。但是随着近几年游戏成本的提高，厂商似乎进入了一个追逐利益最大化的怪圈，《G世纪系列》作品推出的速度也是逐年递增。将于12月登陆3DS平台的《SD高达G世纪 3D》依然保留了“穿越系统”，并且增加了类似于“《机战》系列”的精神指令。可以说每一次的《G世纪》，都是在做一种全新的挑战。如果书本前的你喜欢高达，同时也喜欢充满惊喜的穿越，那么相信《SD高达G世纪 3D》的游戏素质是绝对不会让你失望的。





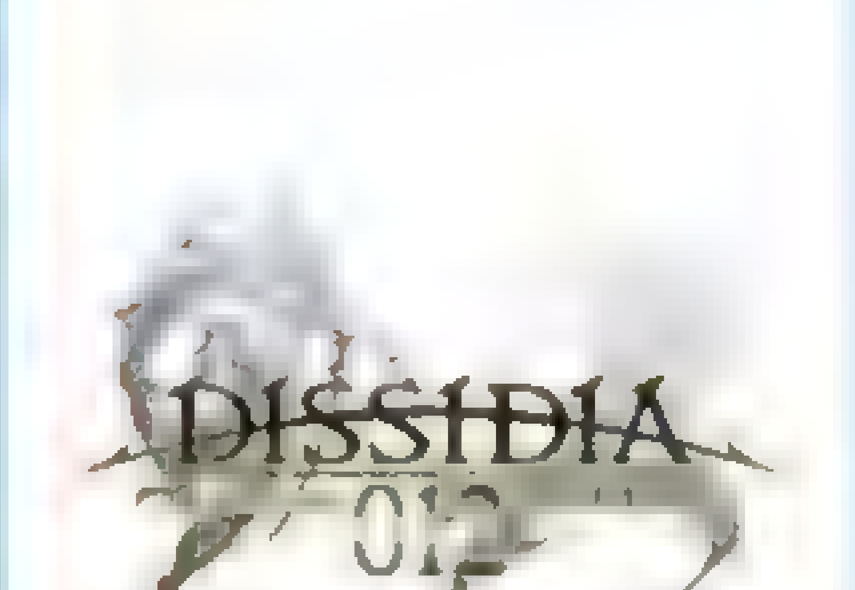
旅游项目：幻想永无止境

代表游戏：《异说 最终幻想》系列

交通工具：PSP

旅行特点：同历代《最终幻想》的主角一起拯救世界

推荐人群：1.热衷于"《最终幻想》系列"的玩家；2.热爱对战格斗游戏的玩家；3.对于无厘头的故事组合毫无压力的玩家



"最终幻想"，看到这四个字，我相信没有一个玩家会感到陌生。或许，《最终幻想》是一款把你拉入PRG世界的游戏；或许，你曾经为《最终幻想》留下过眼泪；或许，你也有过成为英雄的幻想，并在此得以实现。幻想终归是幻想，而"最终"却成为了所有玩家以及主机厂商所喜闻乐见的一个玩笑。

毫无疑问，作为SE公司的旗舰系列之一，《最终幻想》的招牌无疑是一颗巨大的摇钱树。从FC登场，到最新登陆于PS3平台的《最终幻想XⅢ》，从1987年到2010年，这22年间的"幻想"，经历着游戏业界考验的同时，也不断让这颗大树的枝叶更加繁茂。从正统系列到外传续篇，再到"《水晶编年史》系列"和"《战略版》系列"，《最终幻想》如同怪物一般的成长速度得到了众多玩家的认可。最新推出在PSP平台的《最终幻想 零式》同样作为系列的外传，受到了玩家的广泛关注。而谈及穿越，让人不能忽视的，就是最终幻想于2008年长出的新枝叶——"《异说 最终幻想》系列"。

《异说 最终幻想》从最初公布之日开

始，便背负着“《最终幻想》二十周年纪念”的头衔，自然而然受到了业界的广泛关注。标题中的“Dissidia”，其词源来自于拉丁语，第一个含义是“纷争”，第二个含义则是“异说”，这也预示本作走向了一片全新的领域。玩家可以在游戏中，通过装备、技能等要素将角色进行强化，也可以通过提升等级的方式来提升人物的能力，而游戏的战斗方式则是以动作对战为主。游戏的上手难度很低，即便是从未接触过动作对战类游戏的玩家也能够很快熟悉游戏的操作，RPG中装备等级等要素的融入更是让“《最终幻想》系列“的老玩家感到无比的亲切。制作精良的动画、华丽的游戏画面和战斗必杀、动听的音乐以及丰富的系统，毫无疑问，最终幻想这一次再次站在了技术的顶峰。作为系列二十周年的纪念作品，本作绝对是一款合格的作品。

而本作的剧情，和系列的其他作品相比，显得略有牵强。游戏中的故事讲述了秩序女神“Cosmos”在与混沌之神“Chaos”的战斗中败北，为了挽回颓势，维护世界光与混沌的平衡，Cosmos召集了十名拥有强力光之力量的战士对抗混沌之神。同样，在得知了秩序女神的行动后，混沌之神也召集了十名拥有黑暗力量的战士与之对峙，故事也因此展开。也许作为20周年纪念的作品，大团圆式的游戏设定已经成为了业界的潜规则。换做是其他游戏，如此简单的剧情势必迎来败北，但是本作却以成熟的制作手法再一次征服了玩家的心，精彩的故事展开让人应接不暇。从《最终幻想》初代作品到《最终幻想X》的主要角色接连登场，更是让所有FANS兴奋不已，初出茅庐的《异说》一鸣惊人。

“《异说》系列”的第二作《异说 012 最终幻想》，在今年年初登台亮相，并推出了官方中文版，可以说是中国玩家的福音。作为前作的前传，本作为大家讲述了秩序女神败北的战争，也便是标题中出现的“012”——第12次战争。游戏和前作相比，不仅加入了全新的人物、全新的剧情，更是将游戏的进行方式进行了一次革新。前作走格子的战斗方式被地图RPG完全取代，游戏的流畅性得以提升。而且在通关之后，玩家还可以体验到前作的故事，也就是第13次战争的全部剧情，全部通关时间大约需要60个小时，十分厚道。

穿越，本身就是一种幻想的体现。“《异说 最终幻想》系列”可以说是穿越的幻想，也是完美的幻想。《异说 012 最终幻想》，是系列的第二次穿越，但绝对不是最后一次的穿越。将这个系列推荐给所有热衷于动作对战类游戏的玩家，优秀的系统和爽快无比的战斗绝对不会让你感到失望的。

后记

旅行是什么？有人认为，旅行就是去欣赏自然的壮丽，体会一种心灵的回归；有人认为，旅行就是踏上陌生的土地，结识陌生的人，经历从未有过的故事；有人认为，旅行如同人生，仅仅是一闪而过的风景。笔者认为，旅行即为一种心态，这种心态既体现在对于新事物的挑战上，也体现在旅行者那颗蠢蠢欲动的好奇心里。今天在这里，笔者用这篇文章，为大家介绍了掌机中的游戏之旅，希望大家在玩游戏的时候能够放松心态。如同旅行一般，每一次游戏，对于玩家同样是一次放松的过程，希望各位读者能够通过游戏，真正达到放松自我的目的，让生活过得更加丰富多彩。

游戏文化频道

Game Culture Channel

从本辑开始，我们将要把讨论内容锁定在“游戏性”上。“游戏性”是我们讨论和评判一款游戏时经常会用到的一个词，但它究竟是什么意思呢？因为电子游戏目前尚未成立专门的学术研究科目，所以它的意义是由玩家自己所决定的，每个人对它的理解都有所不同。笔者在这里就谈一下自己的个人理解，希望能够抛砖引玉，给各位读者带来更多的启发和思考吧。

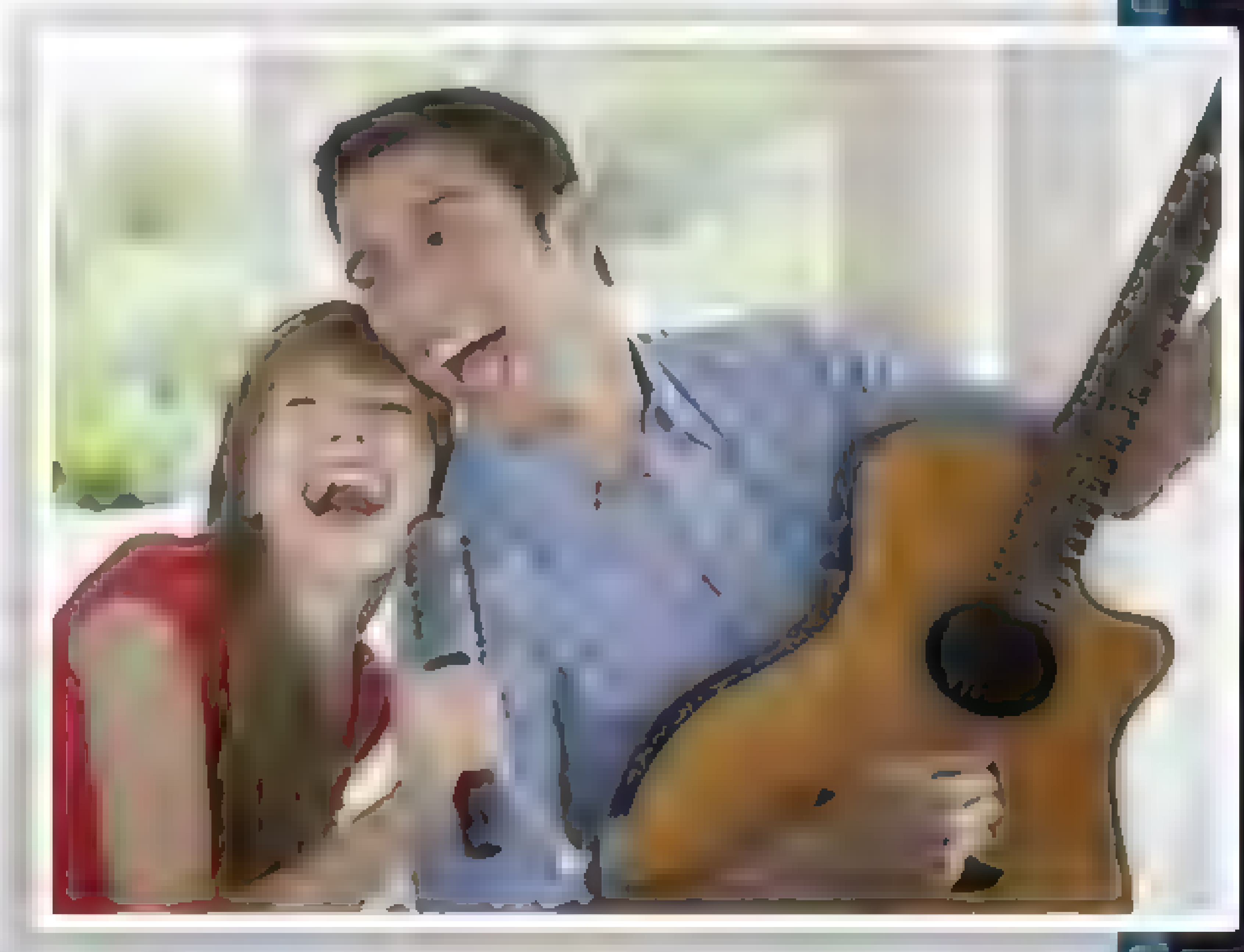
文 koflover 编 胧月

游戏性探讨分析（一）

游戏性的定义内容

“游戏性”是什么意思呢？用“游戏的性质”来解释似乎是不够准确的，我们通过汉语中类似的名词来进行一个推测吧。我们也都听过“科学性”一词，在汉语词典中虽然查不到它的定义，但百度百科上有这么一段解释：“科学性指的是内容是否符合客观实际，是否反映出事物的本质和内在规律，论据是否充分可靠等等。”听起来也基本靠谱。那么我们以此为参照，来为游戏性下个定义，那就是“游戏是否完整可玩，是否能体现出娱乐职能，是否可供玩家参与，是否给玩家带来满足感”。

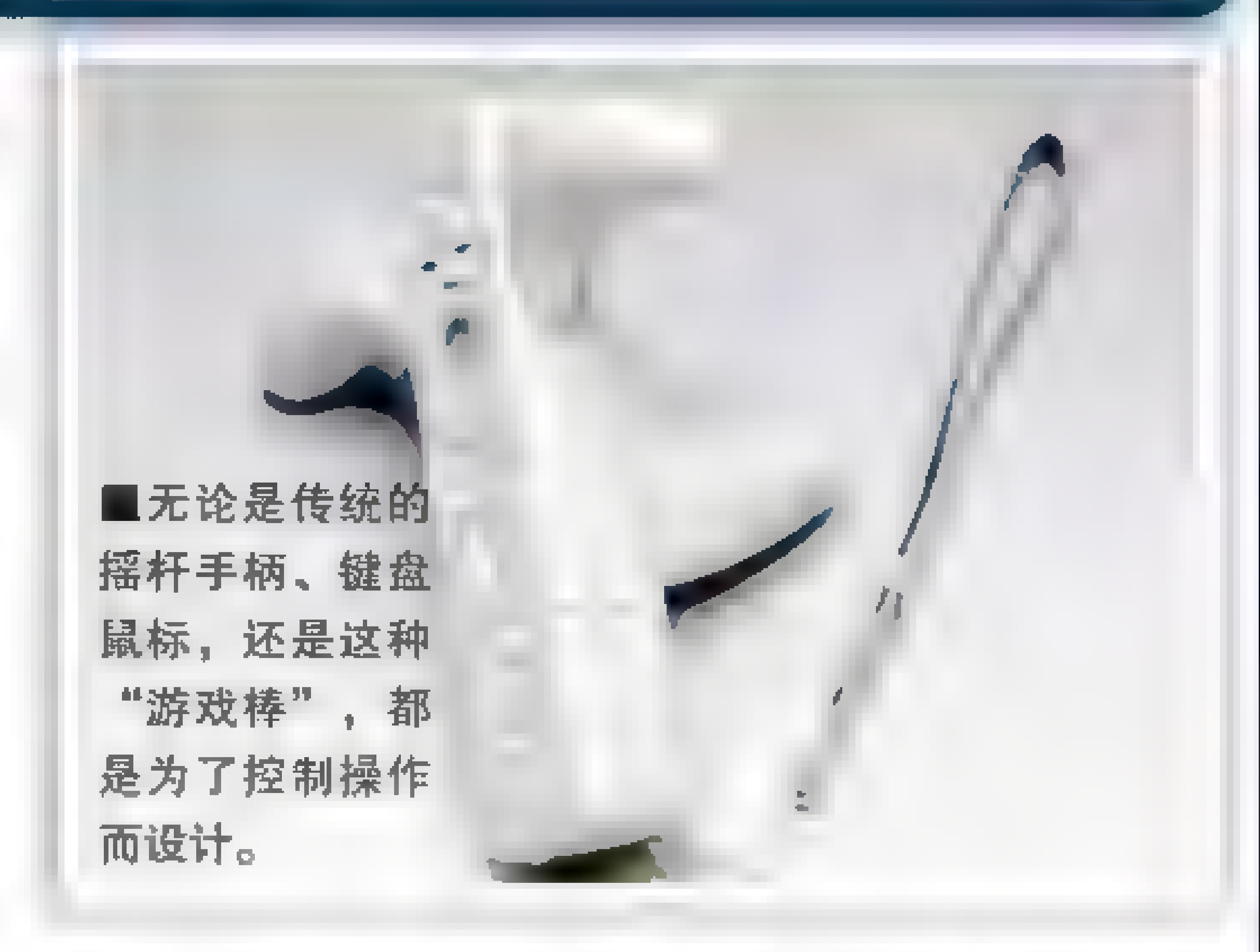
笔者先来解释下这个定义吧。首先游戏必须完整可玩，否则玩家会把它当作半成品看待。不一定所有的游戏都要有个完整的通关流程，但一定要确保玩家的游戏过程不会被中断，从中得到一个完整的体验。其次，游戏是一种娱乐消遣方式，必须体现出相应的职能，这样才能与生活、学习和工作区分开，玩家也会愿意把自己的娱乐休息时间消耗在游戏上面。再者，游戏必须是一种可供玩家参与的活动，这是游戏和电影小说等娱乐方式的最大不同，只有能够亲身参与的才能算是游戏。最后，游戏必须要给玩家带来满足感，这种满足感正是游戏乐趣的根源，也是游戏性的核心内容。满足了这四个条件的游戏，一般就可以称之为“游戏性强”或“有游戏性”。“游戏性”的定义并不仅仅适用于电子游戏，对其它可以称为“游戏”的娱乐方式也同样适用，比如运动、唱歌、跳舞等等，不过在本文中我们只分析电子游戏的相关内容。



▲唱歌的“游戏性”和电子游戏其实没有本质的区别。

游戏性的构成元素

之所以“游戏性”这个词在不同玩家的心目中有不同的理解，是因为游戏性拥有丰富的构成元素，每一种元素都有自己的娱乐职能，能够满足不同玩家的喜好。任天堂前社长山内溥在1997年提出的“收集、育成、追加、交换”这游戏四要素是《口袋妖怪》的成功之钥，它为当时的日本游戏业界树立了一个标杆，对日后的游戏作品产生了深远的影响。但是“游戏四要素”毕竟是在14年前提出的，在这14年间游戏行业发生了翻天覆地般的变化，游戏性的构成元素显然不再是“游戏四要素”这么简单。游戏性的构成元素究竟都有哪些呢？这里我们来一一归纳总结一下吧。


■无论是传统的摇杆手柄、键盘鼠标，还是这种“游戏棒”，都是为了控制操作而设计。

控制操作元素

控制操作是玩家参与游戏，实现人机互动的重要途径。玩家通过自己的控制操作来推进自己的游戏进程，才能算是在“玩游戏”。想必不少玩家小时候都有在街机厅站着看别人玩游戏的经历吧，甚至是在脑海中自行想象游戏的情景。也许玩家观赏或想象的游戏内容更加精彩，但毕竟少了控制操作的环节，就无法参与到游戏中来。早期电子游戏的内容并不够成熟，在简陋的画面和苍白的剧情之下，能取悦玩家的地方正是这个控制操作元素。近年来像《怪物猎人》、《魔兽世界》这种着重强调动作性游戏的兴起，正说明了控制操作元素在游戏中的重要性。玩家在反复的游戏过程中，逐步掌握了控制操作的门道，自己的控制操作技巧也越发精准，从游戏中获得的满足感也就油然而生。

收集补完元素

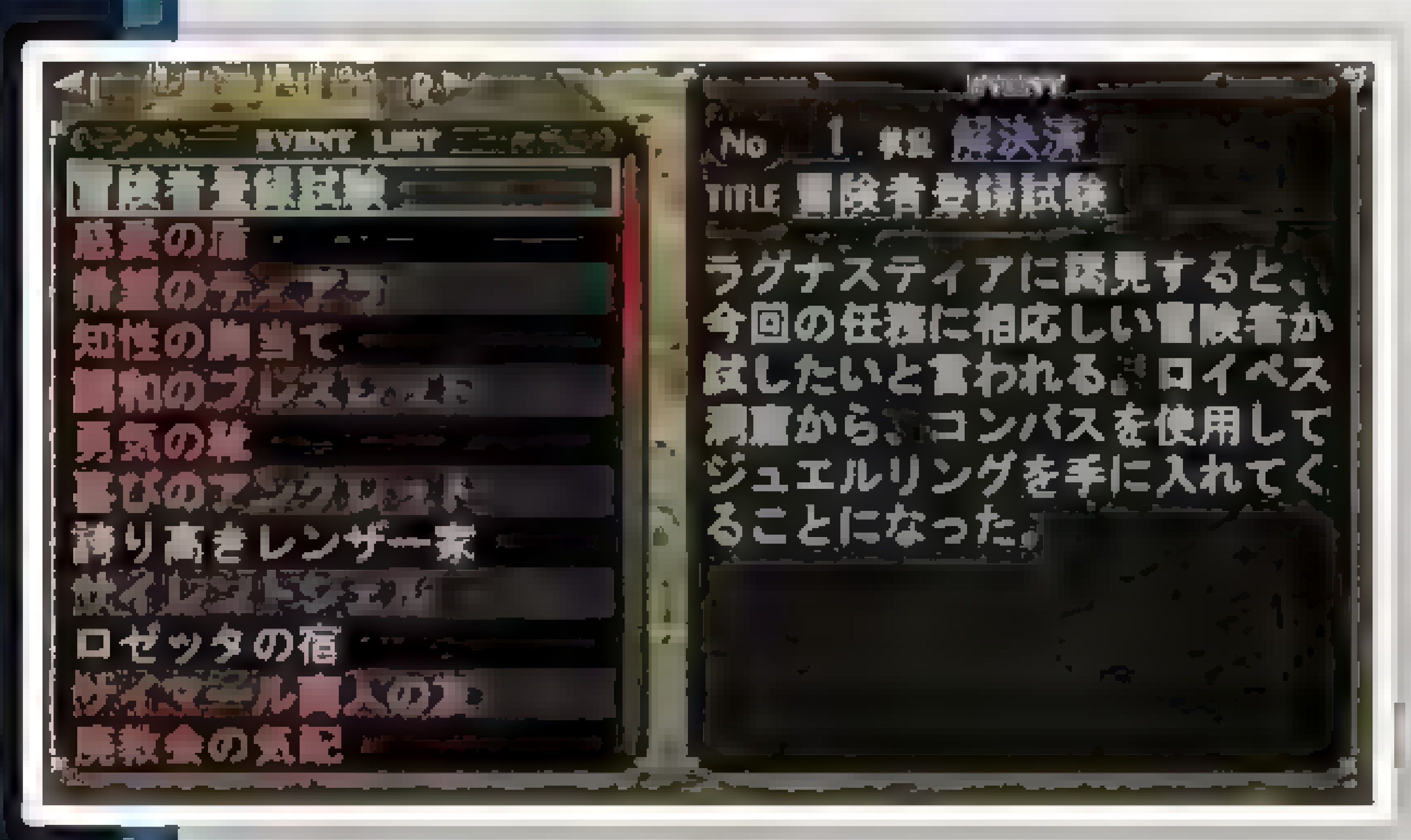
收集是人们与生俱来的一种天性，无

▲在现实生活中收集的难度和成本显然不是游戏所能比拟的。

论人们所处于哪个时代，年龄层次、经济条件、社会阅历有何不同，都或多或少带有一种所谓的“收集癖”，见到自己喜好的东西都希望能够尽收囊中。而收集的终极目标则是“补完”，只有将自己心爱之物收集齐全，这种收集欲望才会真正告一段落。在现实生活中，人们受限于自己的时间精力、经济基础和道德约束，不可能把自己想要的东西统统据为己有；而在游戏中玩家就不再受到这些限制，只要在游戏中进行努力，收集补完只是个时间问题。提起收集补完元素自然就免不了提到《口袋妖怪》，尽管收集这个口号它已经打了15年之久，但游戏的热度依然没有任何消退的迹象，可见收集补完元素的重要性所在。

任务挑战元素

基本上所有游戏都存在一个既定目标，即任务挑战元素，供玩家在游戏中通过努力去实现，当玩家历尽千辛万苦达成这个目标时，从游戏中获得的满足感也就油然而生。回想我们小时候在电视机前彻夜奋战，为的就是通关的瞬间，尽管通关画面并不精彩，但毕竟也是数小时努力的成果。所谓失败是成功之母，对于玩家来说，一次The End是用多次Game Over所换来的。如今的电子游戏往往不再强调“通关”的概念，但任务挑战元素却依然存在。目前的主流网络游戏都有所谓“任务”的设定，玩家的游戏过程就是被这一个个任务所指引；在许多家用机和掌机游戏上，任务这个设定也屡见不鲜。这个任务设定是由一款名叫《Ever Quest》的网络游戏所创立的，有趣的是它的中文译名《无尽的任务》，一语道破了这个游戏的本质所在。



▲任务设定在掌机游戏中也不算新鲜了。

育成培养元素

在上辑的游戏文化频道栏目中，我们就已经探讨过RPG的育成培养元素，在这个以RPG为主流的游戏业界中，相信大家对RPG

▲图育成培养——箱子里满载的不是PM，而是玩家精心培养的心血。

的育成培养元素已经再熟悉不过了，每个玩家都可以分析出一大批心得来。实际上，这个育成培养元素并不仅仅适用于RPG，对于其他游戏类型来说也是适用的。不过由于RPG的深入人心，使不少玩家都把育成培养元素当作RPG的代名词，带有升级和学技能要素的动作游戏，往往会被当作带有RPG要素的动作游戏，甚至和A・RPG混为一谈。无论是哪种游戏类型，育成培养元素都是玩家在游戏中努力成果的最好见证，当玩家看到自己人物的等级、能力、装备和技能一点点不断成长的时候，这种满足感是难以言喻的。

经营管理元素

在现实生活中，不一定所有玩家都有机会当上老板或是将军这样的决策者，但是相信绝大多数人都有一种“运筹帷幄决胜千里”的梦想，而电子游戏就可以使玩家的梦想成真。游戏中毕竟是个虚拟世界，玩家不需要为决策失误所造成的财产损失、人员伤亡而承担任何责任，所以可以展开手脚大干一番。从某种意义上来说，这种经营管理元素和育成培养元素所带来的满足感是比较类似的，但它们之间也存在着本质的不同——育成培养元素往往只需要玩家在游戏中付出时间和努力，而经营管理元素则给玩家竖立了一道道障碍和难题，迫使玩家进行选择，选出最理想的“育成培养方式”。可见，经营管理元素乃育成培养元素的“进化形态”，它需要玩家拥有良好的判断分析能

▲ "一统天下"乃经营管理的目标。

力，作为回报，提供给玩家的满足感也是数倍之多。

沉浸体验元素

沉浸体验元素说白了就是"角色扮演"，让玩家置身于游戏中所构建出的虚拟场景，得到有别于现实环境的美妙体验，所谓的满足感也就由此而来。这个"角色扮演"并不仅仅存在于RPG，大部分游戏都有类似的沉浸体验元素。早期游戏受限于技术条件，画面声效极其简陋，很难给玩家带来足够的临场感，玩家若想得到足够的沉浸体验，只好借助于自己的想象力，说白了也就是靠YY。而RPG往往有完整而引人入胜的剧情，供玩家YY的素材比较多，所以更容易让玩家置身其中，才被称为"角色扮演"。如今游戏的技术条件已经不再是瓶颈，画面和声效都能带来足够的临场感，再加上游戏中的文本也往往附有配音，使得玩家只需要聆听不需要逐字阅读，理解起来也更加容易。

探索发掘元素

沉浸体验元素只能给玩家带来临场感，但这种临场感依靠电影、小说等非参与性娱乐手段也是可以实现的，而且电影的声光效果远远优于游戏，小说的剧情大多也比游戏剧本精彩的多，那么游戏靠什么来吸引玩家？当然就是可参与性了。探索发掘元素正是游戏可参与性的一种具体表现。在电影和小说中，观众和读者都处于被动欣赏的位置，哪怕有再多新奇的发现，似乎也只能满足玩家的好奇心，但成就感略有不足；而在游戏中，玩家所有的发现都是靠自己的探索

▶翔实的游戏地图意味着更真实的体验。

▲如果现实中能发现这满屋的宝石就好了……

发掘来获得的，好奇心和成就感都得到了极大的满足。

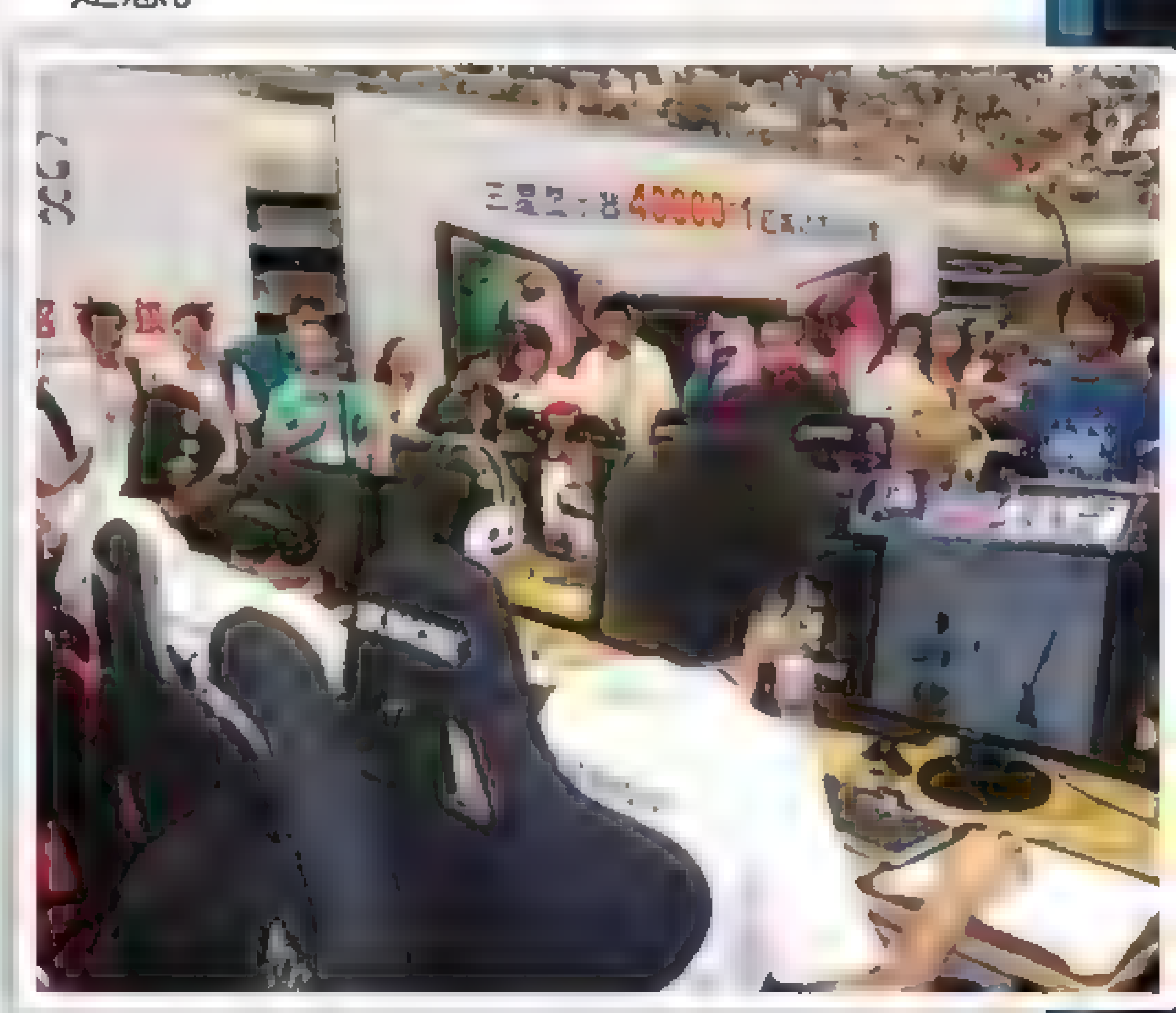
逻辑推理元素

除了探索发掘元素以外，逻辑推理元素也是游戏胜过电影小说之处。当我们在阅读小说，遇到冲突和悬念，也就是所谓的“包袱”时，可能只有少数人才会掩卷沉思，在脑海中假想推敲主角的选择和情节的后续发展；大部分读者都不愿意经历这个思考过程，更想一气呵成继续读下去，看作者怎么把这个包袱揭开。而在游戏中，冲突和悬念部分往往是需要玩家自己去一步步揭开的，期间的每一步选择都需要进行逻辑推理，如果推理错误则不能揭开谜底或者进入Bad Ending。可能不是所有玩家都喜欢在游戏中绞尽脑汁去思考，可能游戏中设置的包袱其实并不严谨，但不可否认的是，通过逻辑推理后得到的结果，远远要比直接呈现出来更能带来满足感。

▲《逆转裁判》的情节未必禁得起严谨的推敲，但逻辑推理部分基本可以让玩家满意。

竞技对抗元素

竞技对抗元素是游戏性的重要环节，按照这个标准我们可以把游戏分为人机对抗和人人对抗两大类。人机对抗有个缺点在于玩家总是面对固定的AI，但以目前的技术而言，AI远远无法达到人脑的思考水平，所以这就会带来两个问题：一是AI所使用的战术套路总是那么几种，玩家在习惯以后就难以获得新鲜感，从而失去对抗的兴趣；二是AI会比玩家一方具有更大的优势，这样才能弥补思考水平的不足，使其拥有和玩家抗衡的实力。这两个问题并不能增加游戏所带来的满足感，只会起到反效果，所以人人对抗的游戏才会大行其道。人机对抗说白了不过是背诵记忆AI的套路，然后再“见招拆招”；而人人对抗则是斗智斗勇，如果双方玩家水平旗鼓相当的话，那么再简单朴素的游戏规则，也能给双方带来人机对抗所不具备的满足感。



▲电子竞技游戏圆了不少玩家的“游戏职业梦”。

由于篇幅所限，本次我们关于游戏性探讨分析的内容到此为止，在下期内容中，我们将继续归纳总结剩余的游戏性构成元素，并一一展开进行分析，敬请期待！

电子歌姬再度降临，距前作发售一年初音未来再次登陆PSP平台，这次的作品为扩张版，所以操作上和之前没有太大的变化，熟悉前作的玩家可以轻松上手，不熟悉的玩家也可以从简单模式开始逐渐提升难度，总之还没有开始游戏的你快来体验一下电子歌姬的魅力吧！

文 半夏 美编 Juxi

光环视频收录 POCKET HALO

初音未来 女歌手计划 扩张版

初音ミク-Project Diva-extend

SEGA	MUG	2011年11月10日
日版	1人	5229日元
无对应周边		

PSP

1.能够获得前作中的剩余点数，并追加10万点奖励点数。
2.前作中已经购买的服装会全部继承
3.继承前作获得的全部称号并获得奖励称号。
4.房间道具追加继承特典（初音ミクPOP 2nd）。
5.前作的DLC内容和DLC服装都可以继承。
6.前作的游戏时间、游戏次数等情报都可以得到继承。

选曲界面解说

进入自由模式后就可以看到歌曲列表，选择喜欢的歌曲进行游戏了，可以使用喜欢的角色穿着不同的服装进行游戏，同时还可以使用某些帮助道具，具体操作见下表。

按键	说明
方向键	选择歌曲
）	确定
×	返回
L	选择帮助道具
R	选择特定角色
□	试听
△	完成过的歌曲可以选择欣赏PV
滑杆	移动镜头从不同角度观察角色
START	不使用特定角色，而选择原曲对应角色进行游戏

帮助道具（ヘルプアイテム）

本作中依然保留了帮助道具，不过和前作大量辅助道具不同，这一次的帮助道具种类减少，增加了过关的难度。并添加两个辅助刷点数的道具，方便玩家快速积累点数。帮助道具和服装房间道具一样都可以在商店（ショップ）中花费一定点数购买。

道具名	效果	交换所需点数
プレイアシスト	当出现SAD、WORST时变为SAFE，但结果会变为CHEAP	1000
コンボガード	当出现SAD、SAFE时有10次机会变为FINE	1500
リカバリー	当歌能量槽清空时全回复	2000
COOL&FINE	COOL和FINE以外的判定全部为WORST，最终获得的点数变为正常的2倍	3000
サバイバル	能量槽不会回复，失误时减少量增加，最终获得的点数为正常的4倍	5000

游戏画面解说

当前连击数。FINE和COOL的按键计入连击。

歌曲名　　难度　　分数

歌词

道具。当装备道具时会在这里显示使用次数

按键符号。各符号对应按键可参考右表。

按键时机。当按键符号进入相应的按键即可。

歌能量槽。达成连击（Combo）时增加，失误时减少，能量清空时挑战失败。能量槽外围为评价槽，评价槽越满过关后获得评价也越高。

符号说明

符号	对应按键	符号	对应按键
	○/→		□+←
	×/↓		△+↑
	□/←		长按○/长按→
	△/↑		长按×/长按↓
	○+→		长按□/长按←
	×+↓		长按△/长按↑

全歌曲出现条件

歌名	简单难度星数	普通难度星数	困难难度星数	极限难度星数	出现条件
《ねこみみスイッチ》	1	3	5	7	初期乐曲
《孤独の果て》	2	4	5	8	初期乐曲
《Palette》	1	4	5	7	初期乐曲
《SPiCa-39's Giving Day Edition-》	1	3	5	7	初期乐曲
《Starduster》	1	3	4	6	《ねこみみスイッチ》完成
《那由他の彼方まで》	2	4	6	7	《孤独の果て》完成
《星屑ユートピア》	2	3	5	7	《Palette》完成
《タイムリミット》	1	3	6	7	《SPiCa-39's Giving Day Edition-》完成
《歌に形はないけれど》	2	4	5	6	《Starduster》完成
《炉心融解》	2	4	6	8	《那由他の彼方まで》完成
《えれくとりっく・えんじぇぅ》	1	3	5	8	《星屑ユートピア》完成
《Yellow》	2	3	5	7	《タイムリミット》完成
《千年の独奏歌（DIVA edit）》	2	4	5	7	《歌に形はないけれど》完成
《右肩の蝶-39's Giving Day Edition-》	2	4	5	8	《炉心融解》完成
《あなたの歌姫》	1	3	4	6	《えれくとりっく・えんじぇぅ》完成
《パズル》	1	4	5	7	《Yellow》完成
《忘却心中》	2	5	6	8	《千年の独奏歌（DIVA edit）》完成
《リンリンシグナル-Append Mix-》	3	4	5	7	《右肩の蝶-39's Giving Day Edition-》完成
《Just Be Friends》	2	4	6	8	《あなたの歌姫》完成
《Melody...》	2	4	5	7	《パズル》完成
《番凩》	2	4	5	8	《忘却心中》完成
《カラフル×メロディ》	2	4	6	8	《リンリンシグナル-Append Mix-》完成
《ルカルカ★ナイトフィーバー》	3	5	6	7	《Just Be Friends》完成
《StargazeR》	2	3	5	8	《Melody...》完成
《金の圣夜霜雪に朽ちて》	3	5	7	8	《番凩》完成
《いろは唄》	3	5	6	8	《カラフル×メロディ》完成
《*ハロー、プラネット。（I.M.PLSE-EDIT）》	2	3	5	7	《ルカルカ★ナイトフィーバー》完成
《结んで开いて罗刹と骸》	3	5	6	8	《StargazeR》完成
《初音ミクの消失》	2	5	7	9	《金の圣夜霜雪に朽ちて》完成
《パラジクロロベンゼン》	2	4	6	9	《いろは唄》完成
《里表ラバーズ》	1	4	6	9	《*ハロー、プラネット。（I.M.PLSE-EDIT）》完成
《こっち向いてBaby》	2	4	6	8	《结んで开いて罗刹と骸》完成
《初音ミクの激唱》	2	5	7	9+	《初音ミクの消失》完成
《カラフル×セクシイ》	2	5	7	9	《パラジクロロベンゼン》完成
《ローリンガール》	2	5	7	8	《里表ラバーズ》完成
《积乱云グラフィティ》	1	4	5	7	《こっち向いてBaby》完成

这里是角色[illegible]生活的地方，在这里会[illegible]的互动事件。[illegible]同时还有PV鉴赏、闹钟、音乐欣赏等附加功能。可以使用在商店购买的房间主题和房间道具来装饰这里，也可以[illegible]，增加他们的好感度。[illegible]一种类道具会取代之前的。房间可以通过继承前作获得，如果没有继承前作[illegible]完成某些歌曲后，才会开启在商店中购买。

房间主题	需要点数	入手方法
サイバースポット	0	最初持有
スペースシップ	20000	《Starduster》NORMAL完成
秘密研究所	20000	《里表ラバーズ》 NORMAL完成
ティーパーティ	20000	《积乱云グラフィティ》NORMAL完成
393クエスト	20000	《"ハロー、プラネット。（I M PLSE-EDIT）》NORMAL完成
スノーフェスティバル	20000	《初音ミクの消失》NORMAL完成
バイキング	20000	《えれとりっく・えんじぇう》NORMAL完成
ピンキーキュート	20000	《カラフル×セクシイ》NORMAL完成
初音ミクメモリアル	20000	《パズル》NORMAL完成
メイコメモリアルブース	20000	《番凩》NORMAL完成
リン・レン メモリアル	20000	《右肩の蝶 -39's Giving Day Edition-》NORMAL完成
巡音ルカ メモリアル	20000	《ルカルカ★ナイトフィーバー》NORMAL完成
カイト アイスメモリアル	20000	《こっち向いて Baby》NORMAL完成
インペリアルコート	15000	《Yellow》NORMAL完成
キャンディハウス	15000	《カラフル×メロディ》NORMAL完成
シーサイドハウス	15000	《初音ミクの激唱》NORMAL完成
ミニスタジオ	15000	《パラジクロロベンゼン》NORMAL完成
ジャパニーズキャッスル	15000	《いろは歌》NORMAL完成
スクールハウス	15000	《SPiCa -39's Giving Day Edition-》NORMAL完成
チェリーブロッサム	15000	《リンリンシグナル -Append Mix-》NORMAL完成

房间道具（床）

道具名称	需要点数	入手方法
ハート型クッション	500	初期道具
ロケット发射台	1500	《Starduster》NORMAL完成
シテンヤンヨスタチュー	2000	《里表ラバーズ》NORMAL完成
たこルカぬいぐるみ	2500	《ルカルカ★ナイトフィーバー》NORMAL完成
ピロリミクフィギュア	2000	《积乱云グラフィティ》NORMAL完成
ピロリンフィギュア	2000	《いろは歌》HARD完成
初音ミクPOP 2nd	2500	继承前作特典
みくミクッション	2000	《パズル》NORMAL完成
サーキット・ロード	2000	《タイムリミット》NORMAL完成
まぐろ（オオマさん）	2000	《Palette》HARD完成
ペーパークラフト雪ミク	2000	《*ハロー、プラネット。（I.M.PLSE-EDIT）》HARD完成
DIVAトレイン	2000	《那由他の彼方まで》NORMAL完成
テディベア（茶）	1500	《カラフル×メロディ》NORMAL完成
テディベア（白）	1500	《パラジクロロベンゼン》NORMAL完成
テディベア（青）	1500	《星屑ユートピア》NORMAL完成
テディベア（桜）	1500	《Yellow》HARD完成
ネコバコ（三毛）	1500	《初音ミクの消失》HARD完成
ネコバコ（黒）	1500	《初音ミクの消失》NORMAL完成
ネコバコ（白）	1500	《ローリンガー》NORMAL完成
ネコバコ（ブチ）	1500	《ねこみみスイッチ》NORMAL完成
ガーデニングキット	1500	《右肩の蝶-39' sGivingDayEdition-》NORMAL完成
飞び出す绘本	1500	《StargazeR》NORMAL完成
ザ・手里剑	1500	《番凩》HARD完成
ミクバースデーケーキ	1500	《歌に形はないけれど》NORMAL完成
メイコバースデーケーキ	1500	《忘却心中》NORMAL完成
リン・レンBRケーキ	1500	《孤独の果て》NORMAL完成
ルカバースデーケーキ	1500	《カラフル×セクシイ》NORMAL完成
カイトバースデーケーキ	1500	《千年の独奏歌（DIVAedit）》HARD完成
ネギ抱き枕	1000	《あなたの歌姫》NORMAL完成
チョークボード	500	《忘却心中》EASY完成
スタンド付きスピーカ	1000	《えれくとりっく・えんじぇぅ》NORMAL完成
ギターアンプ	500	《Just Be Friends》NORMAL完成
シンセサイザー	1000	《炉心融解》NORMAL完成
エレキギター	500	《こっち向いてBaby》NORMAL完成
观叶植物	1000	《初音ミクの激唱》NORMAL完成
ミニ观叶植物	500	《Melody...》NORMAL完成
サボテン	1000	《SPiCa-39' sGivingDayEdition-》NORMAL完成
ゴーストツリー	1000	《リンリンシグナル-AppendMix-》NORMAL完成
クリスマスツリー	1000	《金の圣夜霜雪に朽ちて》EASY完成
バランスボール	500	《ローリンガール》EASY完成
初音ミクPOP	1500	全乐曲 EASY完成

房间道具（棚）

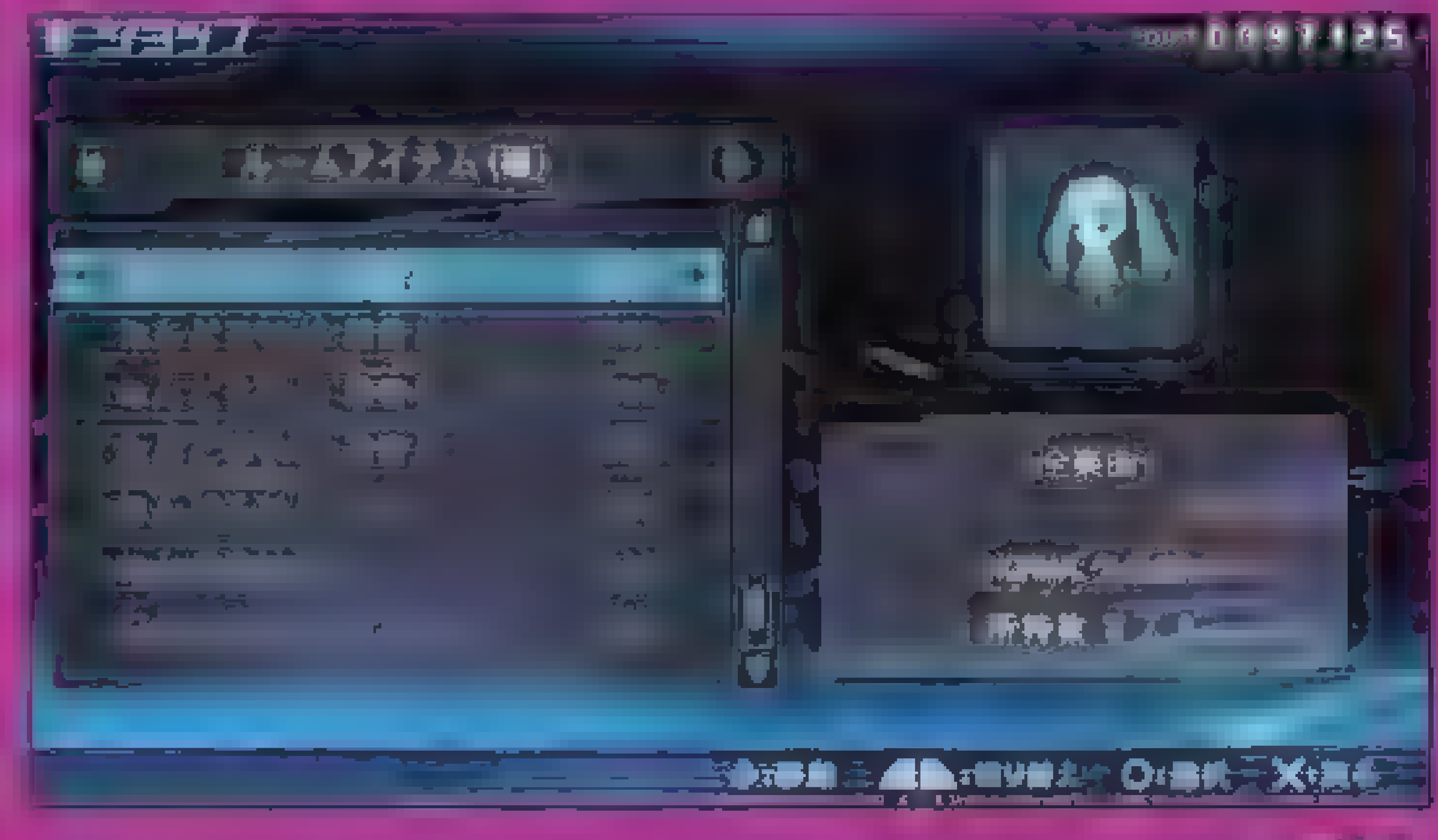
道具名称	需要点数	入手方法
お茶セット	500	初期道具
惑星探査机	1500	《"ハロー、プラネット。（I M PLSE-EDIT）》NORMAL完成
ねんどろいど雪ミク	2500	全乐曲 HARD完成
してやんよ マスコット	1500	《SPiCa -39's Giving DayEdition-》HARD完成
ねんどろいど はちゅね	2500	《结んで开いて罗刹と骸》HARD完成
みくだま・るかだま	2000	《初音ミクの激唱》HARD完成
りんだま・れんだま	2000	《リンリンシグナル-Append Mix-》NORMAL完成
かいとだま・めいこだま	2000	《番凩》NORMAL完成
ティーセット	1500	《Palette》NORMAL完成
スノードーム	1500	《金の圣夜霜雪に朽ちて》NORMAL完成
ミク フラワーバスケット	1500	《こっち向いてBaby》NORMAL完成
iCUPドリンク	1500	《忘却心中》HARD完成
リン・レンXmasヴィネット	1500	《パラジクロロベンゼン》HARD完成
ルカ・たこルカ	1500	《Just Be Friends》NORMAL完成
カイト in カップアイス	1500	《千年の独奏歌（DIVA edit）》NORMAL完成
カンテラ	500	《金の圣夜霜雪に朽ちて》EASY完成
キャンドルスタンド	500	《初音ミクの消失》EASY完成
テーブルランプ	500	《星屑ユートピア》EASY完成
ぶたの蚊取り线香	500	《Yellow》EASY完成
ブラウン管テレビ	1000	《カラフル×セクシイ》EASY完成
显微镜	500	《炉心融解》EASY完成
黑电话	500	《歌に形はないけれど》EASY完成
アクアリウム	1000	《右肩の蝶-39's Giving Day Edition-》EASY完成
地球仪	1000	《Starduster》EASY完成
ジュエリーボックス	1000	《あなたの歌姫》EASY完成

道具名称	需要点数	入手方法
木雕りの熊	500	《ねこみみスイッチ》EASY完成
タコつぼ	500	《ルカルカ★ナイトフィーバー》EASY完成
鸟かご	500	《パラジクロロベンゼン》EASY完成
电光揭示板	1000	《Melody...》EASY完成
ブルーダイヤモンド	1000	《パズル》EASY完成
实验器具	500	《里表ラバーズ》EASY完成
一眼レフカメラ	500	《StargazeR》EASY完成
蓄音机	1000	《タイムリミット》EASY完成
饰り太鼓	500	《いろは歌》EASY完成
ターンテーブル	1000	《ローリンガール》EASY完成
トランプタワー	500	《カラフル×メロディ》EASY完成
ブロックのロボット	1000	《えれとりっく・えんじぇぅ》EASY完成
ブロックのフラワ	500	《"ハロー、プラネット。（I.M PLSE-EDIT）》EASY完成
ピコピコハンマー	500	《孤独の果て》EASY完成
ハリセン	500	《那由他の彼方まで》EASY完成
おみくじの箱	1000	《结んで开いて罗刹と骸》EASY完成
ラッピングチョコ	500	《こっち向いてBaby》EASY完成
ラッピングキャンディ	500	《积乱云グラフィティ》EASY完成
チューリップのプランター	500	《Stardster》NORMAL完成
樱の盆栽	1000	《いろは歌》NORMAL完成
ミニ鲤のぼり	500	《星屑ユートピア》NORMAL完成
バラのプランター	500	《パズル》NORMAL完成
スイカの置物	1000	《Yellow》NORMAL完成
ひまわりのプランター	500	《积乱云グラフィティ》NORMAL完成
红叶の盆栽	1000	《番凩》EASY完成
ゴーストコフィン	1000	《炉心融解》NORMAL完成
パンプキンライト	500	《初音ミクの激唱》NORMAL完成
赤い长靴	1000	《初音ミクの消失》NORMAL完成
ミニクリスマスツリー	1000	《Melody...》NORMAL完成
ドツジボール	500	《右肩の蝶~39's Giving Day Edition~》NORMAL完成
ビーチボール	500	《タイムリミット》NORMAL完成
ねんどろいど 初音ミク	2500	全乐曲 NORMAL完成
ねんどろいど 镜音リン	2500	全乐曲 NORMAL完成
ねんどろいど 镜音レン	2500	全乐曲 NORMAL完成
ねんどろいど 巡音ルカ	2500	全乐曲 NORMAL完成
ねんどろいど カイト	2500	全乐曲 NORMAL完成
ねんどろいど メイコ	2500	全乐曲 NORMAL完成
ねんどろいど 亚北ネル	2500	全乐曲 NORMAL完成
ねんどろいど 弱音ハク	2500	全乐曲 NORMAL完成
ねんどろいど 咲音メイコ	2500	全乐曲 NORMAL完成

房间道具（壁）

道具名称	需要点数	入手方法
タペストリー	500	初期道具
インテリアシールA	2000	《ルカルカ★ナイトフィーバー》HARD完成
インテリアシールB	2000	《积乱云グラフィティ》HARD完成
フレンドピンナップ	2000	《孤独の果て》HARD完成
CDラック	1500	《あなたの歌姬》HARD完成
リザルト看板	1500	《炉心融解》HARD完成
提灯（初音）	2000	使用初音ミク进行20次节奏游戏
提灯（镜音）	2000	使用镜音リンor镜音レン进行20次节奏游戏
提灯（巡音）	2000	使用巡音ルカ进行20次节奏游戏
提灯（かいと）	2000	使用カイト进行20次节奏游戏
提灯（めいこ）	2000	使用メイコ进行20次节奏游戏
提灯（弱音）	2000	使用弱音ハク进行20次节奏游戏
提灯（亚北）	2000	使用亚北ネル进行20次节奏游戏
提灯（咲音）	2000	咲音メイコ进行20次节奏游戏
挂け轴（仕事）	1500	《melodey...》HARD完成
挂け轴（天使）	1500	《えれくとりっく・えんじぇぅ》HARD完成
挂け轴（调歌）	1500	《那由他の彼方まで》HARD完成
DIVA×太鼓の达人1	2500	全乐曲 NORMAL完成
DIVA×太鼓の达人2	2500	全乐曲 NORMAL完成
ミクパーステーポスター	1500	《里表ラバーズ》HARD完成

道具名称	需要点数	入手方法
MEIKO亲卫队ハッピ	1500	《カラフル×セクシイ》NORMAL完成
リン・レン ポスター	1500	《いろは歌》NORMAL完成
ルカ ポスター	1500	《StargazeR》HARD完成
カイト ポスター	1500	《番凩》NORMAL完成
ルート39クラシックボード	500	《こっち向いて Baby》EASY完成
海贼旗	1500	《えれくとりっく・えんじぇぅ》NORMAL完成
挂轴（弱）	500	《初音ミクの激唱》EASY完成
习字（歌）	500	《歌に形はないけれど》EASY完成
振り子时计	1500	《タイムリミット》EASY完成
世界地图	1000	《"ハロー、プラネット。（I.M PLSE-EDIT）》EASY完成
星空のタペストリー	1000	《Starduster》EASY完成
お果子な壁饰り	500	《カラフル×メロディ》EASY完成
エスニックマスク	500	《千年の独奏歌（DIVA edit）》EASY完成
ホッケーマスク	500	《结んで开いて罗刹と骸》EASY完成
壁挂けスピーカー	1500	《里表ラバーズ》EASY完成
壁挂け刀	1000	《番凩》EASY完成
ネギの置物	1000	《SPiCa -39's Giving Day Edit EASY》完成
バスケットゴール	500	《千年の独奏歌（DIVA edit）》NORMAL完成
テンガロンハット	500	《ローリンガール》EASY完成
オペラカーテン	1000	《金の圣夜霜雪に朽ちて》EASY完成
鹿の剥制	1000	《パラジクロロベンゼン》EASY完成
壁挂けキャンドル	500	《Palette》EASY完成
レコードディスク	500	《右肩の蝶 -39's Giving Day Edit》EASY完成
ゴールドディスク	1500	《Just Be Friends》EASY完成
パネル（春）	500	《リンリンシグナル -Append Mix-》EASY完成
パネル（夏）	500	《ねこみみスイッチ》EASY完成
パネル（秋）	500	《星屑ユートピア》EASY完成
パネル（冬）	500	《初音ミクの消失》EASY完成
ハイビスカスの壁饰り	1000	《Yellow》EASY完成
魔法の镜	1000	《金の圣夜霜雪に朽ちて》NORMAL完成
ハト时计	1500	《孤独の果て》EASY完成
壁挂け照明	500	《那由他の彼方まで》EASY完成
壁挂けモニター	1500	《タイムリミット》NORMAL完成
ワシの羽饰り	500	《忘却心中》EASY完成
コウモリの壁饰り	1000	《StargazeR》EASY完成
リース	1000	《パズル》NORMAL完成
サンタの壁饰り	1000	《SPiCa -39's Giving Day Edit》NORMAL完成
フラワーバスケット	500	《リンリンシグナル -Append Mix-》NORMAL完成
メモリチップ	500	《Melody...》EASY完成
ブロック型テレビ	1000	《ルカルカ★ナイトフィーバー》EASY完成
イラストポスター1	1000	《あなたの歌姬》NORMAL完成
イラストポスター2	1000	《歌に形はないけれど》NORMAL完成
イラストポスター3	1000	《Yellow》NORMAL完成
イラストポスター4	1000	《炉心融解》NORMAL完成
イラストポスター5	1000	《初音ミクの激唱》NORMAL完成
イラストポスター6	1000	《Just Be Friends》HARD完成
イラストポスター7	1000	《カラフル×メロディ》NORMAL完成
イラストポスター8	1000	《"ハロー、プラネット。（I.M.PLSE-EDIT）》NORMAL完成
イラストポスター9	1000	《こっち向いて Baby》NORMAL完成
イラストポスター10	1000	《初音ミクの消失》NORMAL完成
イラストポスター11	1000	《ローリンガール》NORMAL完成
イラストポスター12	1000	《カラフル×セクシイ》EASY完成



全人物全服饰获得方法

初音未来

服饰名称	所需点数	乐曲	条件	是否可以继承获得
初音ミクオリジナル	0	初期服装		×
初音ミク アペンド	20000	《Yellow》	HARD完成	×
ソニックスタイル	20000	《ねこみみスイッチ》	NORMAL完成	×
オービット	20000	《SPiCa -39's Giving Day Edit》	NORMAL完成	×
ホワイト・イヴ	20000	《Starduster》	NORMAL完成	×
レーシングミク2010ver	20000	《タイムリミット》	NORMAL完成	×
レーシングミク2011ver.	20000	不论什么歌曲EXTREME评价完成或者不论什么难度进行100次游戏	-	×
チロル	20000	《歌に形はないけれど》	NORMAL完成	×
パッチワーク	20000	《パズル》	NORMAL完成	×
フェイ・イエンスタイル	20000	《Melody...》	NORMAL完成	×
TYPE2020	20000	《カラフル×メロディ》	HARD完成	×
Hello World	20000	《"ハロー、プラネット。(I.M PLSE-EDIT)》	NORMAL完成	×
ラセットムクロ	20000	《结んで开いて罗刹と骸》	NORMAL完成	×
コンフリクト	20000	《里表ラバーズ》	NORMAL完成	×
回转少女	20000	《ローリンガール》	NORMAL完成	×
シャイニー	20000	《积乱云グラフィティ》	NORMAL完成	×
春香Style	20000	《えれくとりっく・えんじぇぅ》	NORMAL完成	×
初音ミク クリスマス	20000	《金の圣夜霜雪に朽ちて》	NORMAL完成	×
雪ミク2010	20000	全乐曲	NORMAL完成	×
雪ミク2011	20000	全乐曲	HARD完成	×
ヴィンテージドレス	15000	《积乱云グラフィティ》	NORMAL完成	○
初音ミク 蝶	15000	"ハロー、プラネット。(I.M PLSE-EDIT)	NORMAL完成	○
スピリチュアル	15000	《积乱云グラフィティ》	NORMAL完成	○
おさんぽスタイル	15000	《ローリンガール》	NORMAL完成	○
みくずきん	15000	《ローリンガール》	NORMAL完成	○
イエロー	15000	《Yellow》	NORMAL完成	○
ジャ ★ジ	15000	《ローリンガール》	NORMAL完成	○
ノーブル	15000	《ローリンガール》	NORMAL完成	○
パウダー	15000	《积乱云グラフィティ》	NORMAL完成	○
ナチュラル	15000	《こっち向いてBaby》	NORMAL完成	○
ホワイトワンピース	15000	《ローリンガール》	NORMAL完成	○
エールダンジュ	15000	《"ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT)》	NORMAL完成	○
スペイシーナース	15000	《"ハロー、プラネット。(I.M PLSE-EDIT)》	NORMAL完成	○
初音ミクキュート	15000	"ハロー、プラネット。(I.M PLSE-EDIT)》	NORMAL完成	○
エンジエル	15000	《"ハロー、プラネット。(I.M PLSE-EDIT)》	NORMAL完成	○
サイハテミク	15000	《"ハロー、プラネット。(I.M PLSE-EDIT)》	NORMAL完成	○
ピンクポップス	15000	《积乱云グラフィティ》	NORMAL完成	○
ピンクポップスAS	15000	《积乱云グラフィティ》	NORMAL完成	○
カラフルドロップ	15000	《カラフル×メロディ》	NORMAL完成	○
∞	15000	《初音ミクの激唱》	NORMAL完成	○
初音ミク スイムウェアB	50000	全乐曲	HARD完成	○
メイコスタイル	10000	《忘却心中》	EASY完成	○
リンスタイル	10000	《いろは歌》	EASY完成	○
スペチャン5	10000	《Melody...》	EASY完成	○
スペチャン39	10000	《タイムリミット》	EASY完成	○
ガリア军第7小队	10000	《星屑ユートピア》	EASY完成	○
チア	10000	《StargazeR》	EASY完成	○
プラグイン	10000	《あなたの歌姬》	EASY完成	○
ゴシック	10000	《初音ミクの消失》	EASY完成	○
プリンセス	10000	《SPiCa -39's Giving Day Edit》	EASY完成	○
ミコ	10000	《番凩》	EASY完成	○
にゃんこ	10000	《ねこみみスイッチ》	EASY完成	○
ねむねむ	10000	《Starduster》	EASY完成	○
ハートハンター	10000	《结んで开いて罗刹と骸》	EASY完成	○
ボーカル	10000	《歌に形はないけれど》	EASY完成	○
パンク	10000	《里表ラバーズ》	EASY完成	○
ダンサー	10000	《リンリンシグナル -Append Mix-》	EASY完成	○
スター	10000	《积乱云グラフィティ》	EASY完成	○
フェアリー	10000	《"ハロー、プラネット。(I.M PLSE-EDIT)》	EASY完成	○
スクール	10000	《ローリンガール》	EASY完成	○
スノウ	10000	《孤独の果て》	EASY完成	○
アラビアン	10000	《Palette》	EASY完成	○
みやび	10000	《千年の独奏歌(DIVA edit)》	EASY完成	○
チャイナ	10000	《右肩の蝶 -39's Giving Day Edit》	EASY完成	○
マジシャン	10000	《那由他の彼方まで》	EASY完成	○
ホワイトドレス	10000	《Just Be Friends》	EASY完成	○
パイレーツ	10000	《えれくとりっく・えんじぇぅ》	EASY完成	○
VN02	10000	《初音ミクの激唱》	EASY完成	○
ギャラクシー	10000	《Yellow》	EASY完成	○
初音ミク スイムウェアS	30000	全乐曲	NORMAL完成	○
初音ミク スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL完成	○
ハツネミク	10000	《パズル》	NORMAL完成	○
P-スタイルPB	10000	全乐曲	EASY完成	○
P-スタイルCW	10000	全乐曲	EASY完成	○
P-スタイルIS	10000	全乐曲	EASY完成	○
P-スタイルRP	10000	全乐曲	EASY完成	○
P-スタイルLP	10000	全乐曲	EASY完成	○
P-スタイルFB	10000	全乐曲	EASY完成	○
P-スタイルMG	10000	全乐曲	EASY完成	○
P-スタイルCG	10000	全乐曲	EASY完成	○

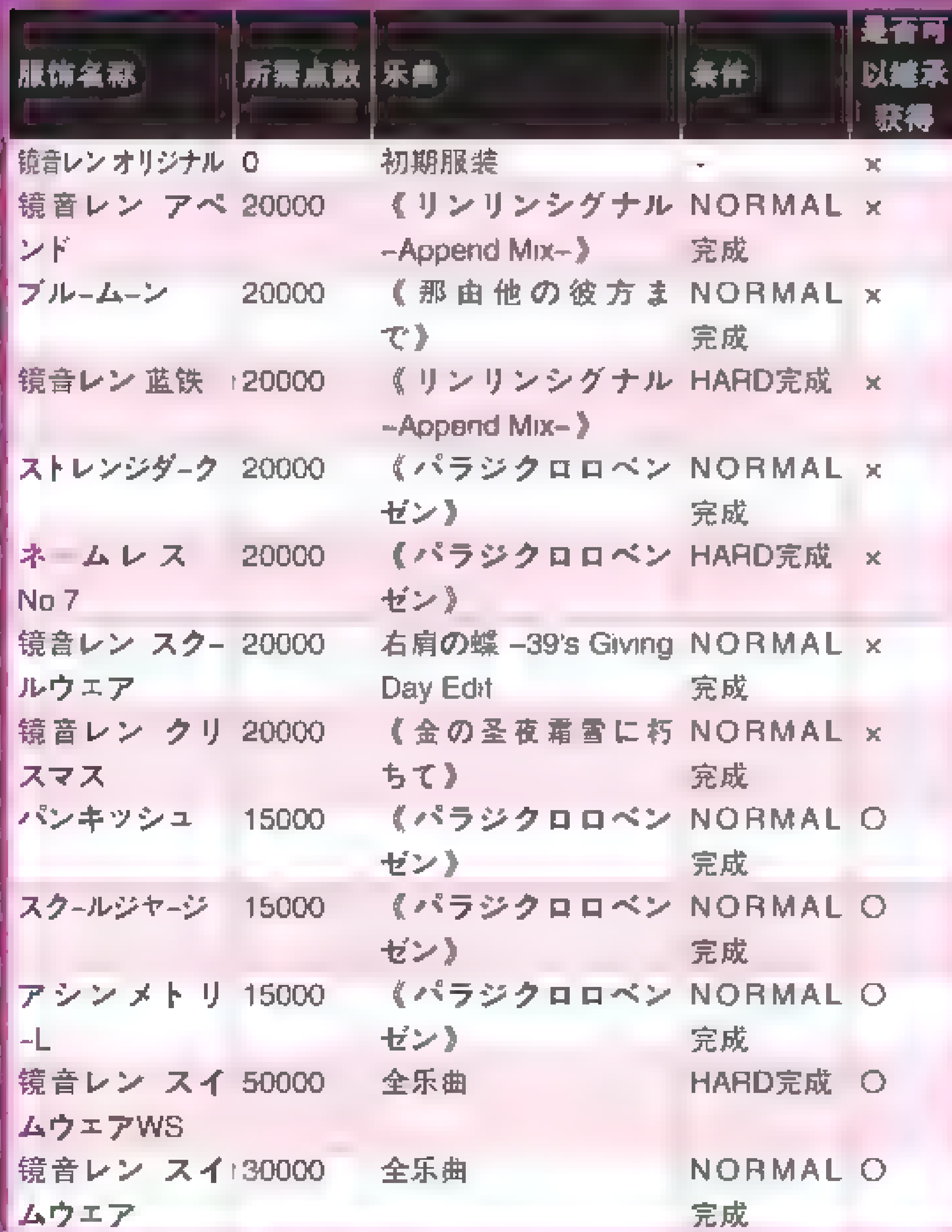
镜音铃

服饰名称	所需点数	乐曲	条件	是否可以继承获得
镜音リンオリジナル	0	初期服装	–	×
镜音リン アペンド	20000	《リンリンシグナル -Append Mix-》	NORMAL完成	×
ブラックスター	20000	《孤独の果て》	NORMAL完成	×
ネームレス No.1	20000	《炉心融解》	HARD完成	×
镜音リン 苏芳	20000	《リンリンシグナル -Append Mix-》	HARD完成	×
阳炎	20000	《いろは歌》	NORMAL完成	×
レーシングリン 2010ver	20000	《いろは歌》	HARD完成	×
亚美・真美Style	20000	《えれくとりっく・えんじぇぅ》	HARD完成	×
镜音リン スクールウエア	20000	《右肩の蝶 -39's Giving Day Edit》	NORMAL完成	×
镜音リン クリスマス	20000	《金の圣夜霜雪に朽ちて》	NORMAL完成	×
アシンメトリ-R	15000	《いろは歌》	NORMAL完成	○
リアクター	15000	《炉心融解》	NORMAL完成	○
EoEスタイル	15000	《いろは歌》	NORMAL完成	○
镜音リン キュート	15000	《いろは歌》	NORMAL完成	○
チアフルキャンディ	15000	《カラフル×メロディ》	NORMAL完成	○
镜音リン スイムウエアT	50000	全乐曲	HARD完成	○
镜音リン スイムウエア	30000	全乐曲	NORMAL完成	○

巡音流歌

服饰名称	所需点数	乐曲	条件	是否可以继承获得
巡音ルカ オリジナル	0	初期服装	–	×
サイレンス	20000	《Palette》	NORMAL完成	×
ナギサ・レプカ	20000	《星屑ユートピア》	NORMAL完成	×
ナギサ・レプカ AS	20000	《星屑ユートピア》	NORMAL完成	×
サイバーネイション	20000	《ルカルカ★ナイトフィーバー》	NORMAL完成	×
レーシングルカ 2010ver	20000	《ルカルカ★ナイトフィーバー》	HARD完成	×
フェアリーマカロン	20000	《カラフル×セクシィ》	NORMAL完成	×
魔女っ娘Style	20000	《Palette》	HARD完成	×
千早Style	20000	《Just Be Friends》	HARD完成	×
巡音ルカ クリスマス	20000	《金の圣夜霜雪に朽ちて》	NORMAL完成	×
巡音ルカ 华	15000	《ルカルカ★ナイトフィーバー》	NORMAL完成	○
シフォンワンピース	15000	《Just Be Friends》	NORMAL完成	○
フロイライン	15000	《ルカルカ★ナイトフィーバー》	NORMAL完成	○
ハードロック	15000	《ルカルカ★ナイトフィーバー》	NORMAL完成	○
VFスーツ	20000	《ルカルカ★ナイトフィーバー》	NORMAL完成	○
巡音ルカ スイムウエアP	50000	全乐曲	HARD完成	○
巡音ルカ スイムウエア	30000	全乐曲	NORMAL完成	○

镜音莲



服饰名称	所需点数	乐曲	条件	是否可以继承获得
镜音レンオリジナル	0	初期服装	-	×
镜音レン アペンド	20000	《リンリンシグナル -Append Mix-》	NORMAL完成	×
ブルームーン	20000	《那由他の彼方まで》	NORMAL完成	×
镜音レン 蓝铁	20000	《リンリンシグナル -Append Mix-》	HARD完成	×
ストレンジダーク	20000	《パラジクロロベンゼン》	NORMAL完成	×
ネームレス No.7	20000	《パラジクロロベンゼン》	HARD完成	×
镜音レン スクールウエア	20000	右肩の蝶 -39's Giving Day Edit	NORMAL完成	×
镜音レン クリスマス	20000	《金の圣夜霜雪に朽ちて》	NORMAL完成	×
パンキッシュ	15000	《パラジクロロベンゼン》	NORMAL完成	○
スクールジャージ	15000	《パラジクロロベンゼン》	NORMAL完成	○
アシンメトリ-L	15000	《パラジクロロベンゼン》	NORMAL完成	○
镜音レン スイムウエアWS	50000	全乐曲	HARD完成	○
镜音レン スイムウエア	30000	全乐曲	NORMAL完成	○

KAITO

服饰名称	所需点数	乐曲	条件	是否可以继承获得
カイト オリジナル	0	初期服装	-	×
スミレ	20000	《千年の独奏歌（DIVA edit）》	NORMAL完成	×
时雨	20000	《番凩》	NORMAL完成	×
VFニンジャ	20000	《初音ミクの消失》	NORMAL完成	×
VFニンジャ AS	20000	《初音ミクの消失》	NORMAL完成	×
ホワイトブレザー	20000	《千年の独奏歌（DIVA edit）》	HARD完成	×
カイト クリスマス	20000	《金の圣夜霜雪に朽ちて》	HARD完成	×
クラシック	15000	《カラフル×セクシィ》	NORMAL完成	○
キャンバス	15000	《カラフル×セクシィ》	NORMAL完成	○
ネコサイバー	15000	《カラフル×セクシィ》	NORMAL完成	○
カイト スイムウエアV	50000	全乐曲	HARD完成	○
カイト スイムウエアV AS	50000	全乐曲	HARD完成	○
カイト スイムウエア	30000	全乐曲	NORMAL完成	○

MEIKO

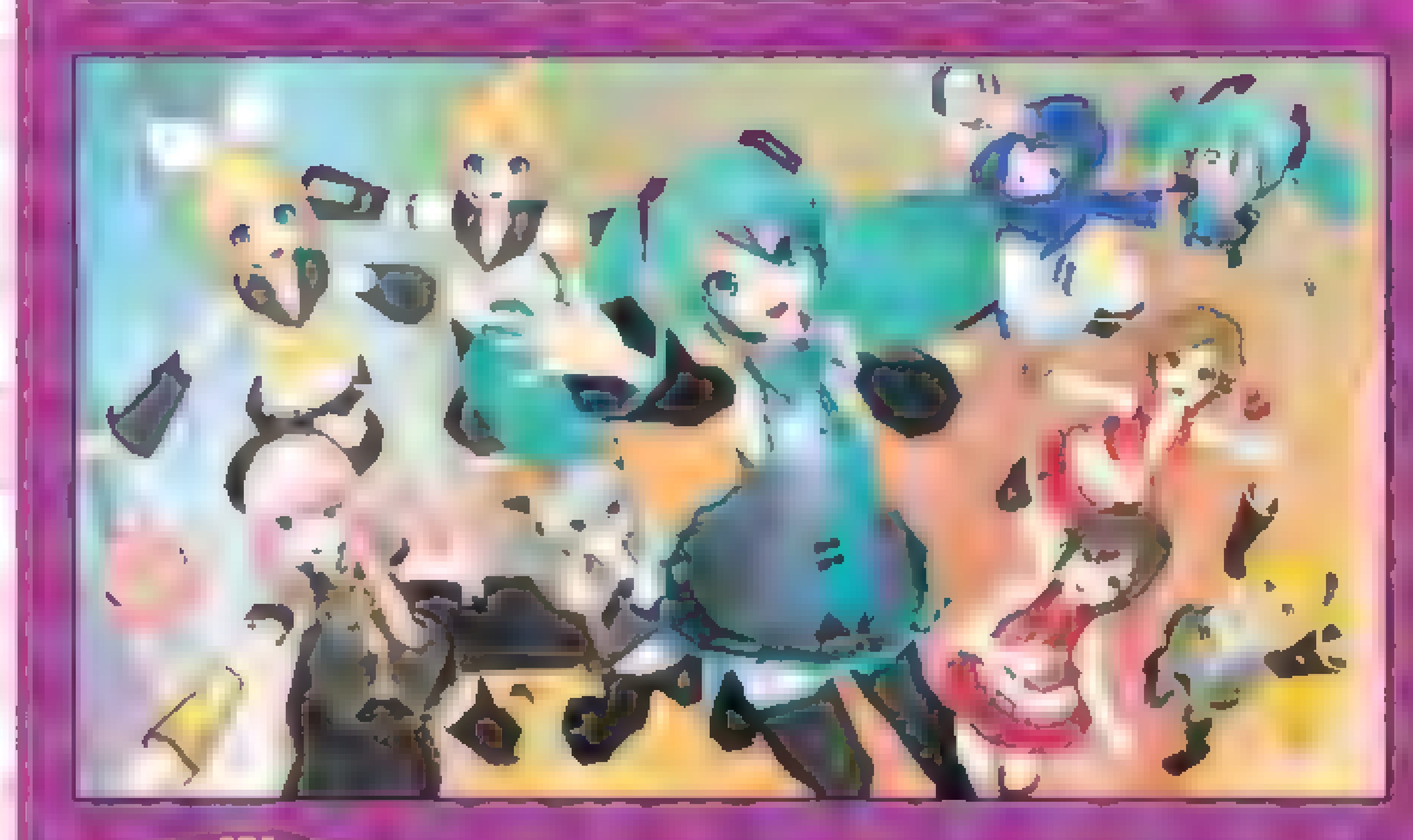
服饰名称	所需点数	乐曲	条件	是否可以继承获得
メイコ オリジナル	0	初期服装		×
怪盗ブラックテール	20000	《ねこみみスイッチ》	HARD完成	×
ロ-レライ	20000	《忘却心中》	NORMAL完成	×
红叶	20000	《番凤》	NORMAL完成	×
レ-シングメイコ2010ver	20000	《番凤》	HARD完成	×
セクシ-ブディング	20000	《カラフル×セクシィ》	NORMAL完成	×
大正浪漫	20000	《忘却心中》	HARD	×
メイコ クリスマス	20000	《金の圣夜霜雪に朽ちて》	HARD完成	×
ふわふわコ-ト	15000	《カラフル×セクシィ》	NORMAL完成	○
スカ-レット	15000	《カラフル×セクシィ》	NORMAL完成	○
モダンガ-ル	15000	《カラフル×セクシィ》	NORMAL完成	○
モダンガ-ルAS	15000	《カラフル×セクシィ》	NORMAL完成	○
メイコ スイムウエアB	50000	全乐曲	HARD完成	○
メイコ スイムウエア	30000	全乐曲	NORMAL完成	○

亚北音留

服饰名称	所需点数	乐曲	条件	是否可以继承获得
亚北ネル オリジナル	0	《あなたの歌姬》	EASY完成	○
部活少女	20000	《あなたの歌姬》	NORMAL完成	×
エスニック	15000	《初音ミクの消失》	NORMAL完成	○
亚北ネルスイムウエア	50000	全乐曲	HARD完成	○

弱音白

服饰名称	所需点数	乐曲	条件	是否可以继承获得
弱音ハク オリジナル	0	《Melody...》	EASY完成	○
ゴシック・パブル	20000	《StargazeR》	NORMAL完成	×
サイバ-ダイブ	15000	特定乐曲	NORMAL完成	○
弱音ハクスイムウエア	50000	全乐曲	HARD完成	○



咲音MEIKO

服饰名称	所需点数	乐曲	条件	是否可以继承获得
咲音メイコ オリジナル	0	《JustBeFriends》	EASY完成	○
ノスタルジ-	20000	《こっち向いてBaby》	HARD完成	×
ブラックワンピ-ス	15000	《初音ミクの消失》	NORMAL完成	○
ブラックワンピ-スNS	20000	《初音ミクの消失》	NORMAL完成	×
咲音メイコスイムウエア	50000	全乐曲	HARD完成	○

全称号和获取条件一览

称号名	条件
駆け出しプレイヤ-	初期称号
见习いプレイヤ-	全乐曲EASY难度完成
一人前プレイヤ-	全乐曲NORMAL难度完成
カリスマプレイヤ-	全乐曲HARD难度完成
神业プレイヤ-	全乐曲EXTREME难度完成
歌手	全乐曲EASY难度PERFECT完成
歌姬	全乐曲NORMAL难度PERFECT完成
スタ-	全乐曲HARD难度PERFECT完成
はじめてのぱ-ふぇくと	PERFECT完成一首歌
パ-フェクトゲッタ-	EASY难度PERFECT完成一首歌
パ-フェクトコントロ-ラ	NORMAL难度PERFECT完成一首歌
パ-フェクトマジシャン	HARD难度PERFECT完成一首歌

称号名	条件
パ-フェクトマエストロ	EXTREME难度PERFECT完成一首歌
难关突破	EXTREME难度歌曲3曲PERFECT完成
气分上々	EXTREME难度歌曲5曲PERFECT完成
顺风满帆	EXTREME难度歌曲10曲PERFECT完成
天使の歌声	EXTREME难度歌曲20曲PERFECT完成
ディ-ヴァ	EXTREME难度全部歌曲PERFECT完成
はじめてのみすていく	节奏模式下第1次得到MISS x TAKE
頑張り屋さん	节奏模式下第50次得到MISS x TAKE
フィニッシュランナ-	节奏模式下第1次得到CHEAP
完走御礼	节奏模式下第50次得到CHEAP
ポップでキュ-ト	使用ミク完成节奏游戏50次
ミク大好き!	使用ミク完成节奏游戏100次

称号名	条件
チャーミング	使用リン完成节奏游戏50次
リン大好き！	使用リン完成节奏游戏100次
パワフル	使用レン完成节奏游戏50次
レン大好き！	使用レン完成节奏游戏100次
クール&ハスキー	使用ルカ完成节奏游戏50次
ルカ大好き！	使用ルカ完成节奏游戏100次
アイスべきマフラー	使用カイト完成节奏游戏50次
KAITO大好き！	使用カイト完成节奏游戏100次
MEIKO亲卫队	使用メイコ完成节奏游戏50次
MEIKO大好き！	使用メイコ完成节奏游戏100次
防火ロイド	使用ネル完成节奏游戏50次
ネル大好き！	使用ネル完成节奏游戏100次
ボヤキロイド	使用ハク完成节奏游戏50次
ハク大好き！	使用ハク完成节奏游戏100次
传说のアイドル	使用咲音メイコ完成节奏游戏50次
咲音メイコ大好き！	使用咲音メイコ完成节奏游戏100次
I am DIVA	每个角色都是用了1次
we are DIVA	每个角色都是用了10次
ヘビーローテーション	1首歌玩了100次
リズムゲーマー	进行节奏游戏达1000次
安全第一	使用帮助道具达50次
アイテムマスター	使用帮助道具达100次
ホームシアター	欣赏PV50次
プロデューサー	欣赏了全部的PV
1%の恐怖	能量槽99%完成一首歌
残念ながらSAFEでした	只有一个SAFE完成一首歌
サラウンド	歌曲开放率超过50%
リズムウエーブ	歌曲开放率达100%
着せ替え好き	服装收集率在20%以上
着せ替え大好き！	服装收集率在50%以上
うちの子が一番	服装收集率在80%以上
モジュールマスター	收集了全部的服装
ミクのスタイリスト	初音ミク的服装全部收集
リンのコーディネイター	镜音リン的服装全部收集
レンのデザイナー	镜音レン的服装全部收集
ルカのおしゃれ仲间	巡音ルカ的服装全部收集
KAITOのマフラー师	カイト的服装全部收集
MEIKOのドレッサー	メイコ的服装全部收集
ネルのクローゼット	亚北ネル的服装全部收集
ハクの仕立て屋	弱音ハク的服装全部收集
咲音メイコのお付き	咲音メイコ的服装全部收集
セーガー	SEGA合作服装全部收集
スイムウエア爱好家	全部泳装收集
ライフスタイリスト	房间主题收集率达50%以上
フリースタイル	收集全部的房间主题
ルームコンダクター	房间道具收集率达が20%以上
ルームスタイリスト	房间道具收集率达が50%以上
デザイナーズルーム	房间道具收集率达が80%以上
ルームコーディネイター	收集全部的房间道具
模样替え好き	变更房间主题10次
气分屋さん	变更房间主题50次
こだわりのお部屋	变更房间主题100次
爱しのお部屋	访问DIVA房间100次
ストーリーテラー	DIVA房间事件全部完成
DIVA好き	DIVA点数累积达100,000以上
DIVA大好き！	DIVA点数累积达500,000以上
DIVAに梦中	DIVA点数累积达1,000,000以上
Now Playing……	DIVA点数累积达5,000,000以上
DIVAシンドローム	DIVA点数累积达10,000,000以上
DIVAフリーク	DIVA点数累积达50,000,000以上
神の绝对领域	DIVA点数累积达99,999,999
ごきげんミクさん	ミク的心情是HAPPY
るんるんリンちゃん	リン的心情是HAPPY
うきうきレンくん	レン的心情是HAPPY
ランランルカさん	ルカ的心情是HAPPY
にこにこKAITOさん	カイト的心情是HAPPY
わくわくMEIKOさん	メイコ的心情是HAPPY
ノリノリネルさん	ネル的心情是HAPPY
ツマンネハクさん	ハク的心情是HAPPY
きゃぴきゃぴ咲音さん	咲音メイコ的心情是HAPPY
ハッピーの魔法	全角色的心情是HAPPY
ドリーマー	给角色送礼次数达50回以上
ロマンチック	给角色送礼次数达100回以上
ハントメイド	进行10次PV编辑模式
オリジナリティ	进行50次PV编辑模式
エディット魂	PV编辑模式游戏时间超过100小时
バリバリ	游戏时间超过24小时
メロメロ	游戏时间超过50小时
デレデレ	游戏时间超过100小时
ミュージアム	读取画面收集率超过50%
カレリア	收集全部读取画面
サンクチュアリ	搜集全读取画面和游戏影像
フレンドゲッター	登录朋友数达到50人
みっくみくにされました	继承前作存档
完成おめでとう！	看过工作人员名单
称号マスター	获得全部称号

玩后感

作为扩张版的本作没完全收录前作的所有歌曲，让人稍微有点遗憾。整体难度比前作有所加强，但是除此之外基本没有变化。如果和前作相比可能会显得没有什么创新，但是单独作为一款音乐游戏来看本作的表现依然值得称道。不管是音乐类游戏的高手还是从没接触过音乐类的新人都能在本作中享受到游戏的乐趣！

文 翔Starry、Civily练

栏目主持：LIKY

PSV现在确认将首发的二十多款游戏中，除了《未知海域》、《大众高尔夫》等大作外，最关注的还是《山脊赛车》。从网上的视频看来，赛道的光影效果还算出众，游戏保持着该系列一贯的爽快感，希望正式版的游戏在操作、系统方面能给玩家带来更多惊喜。

PSP 仙境传说 光与暗的皇女

ラグナロク 光と暗の皇女

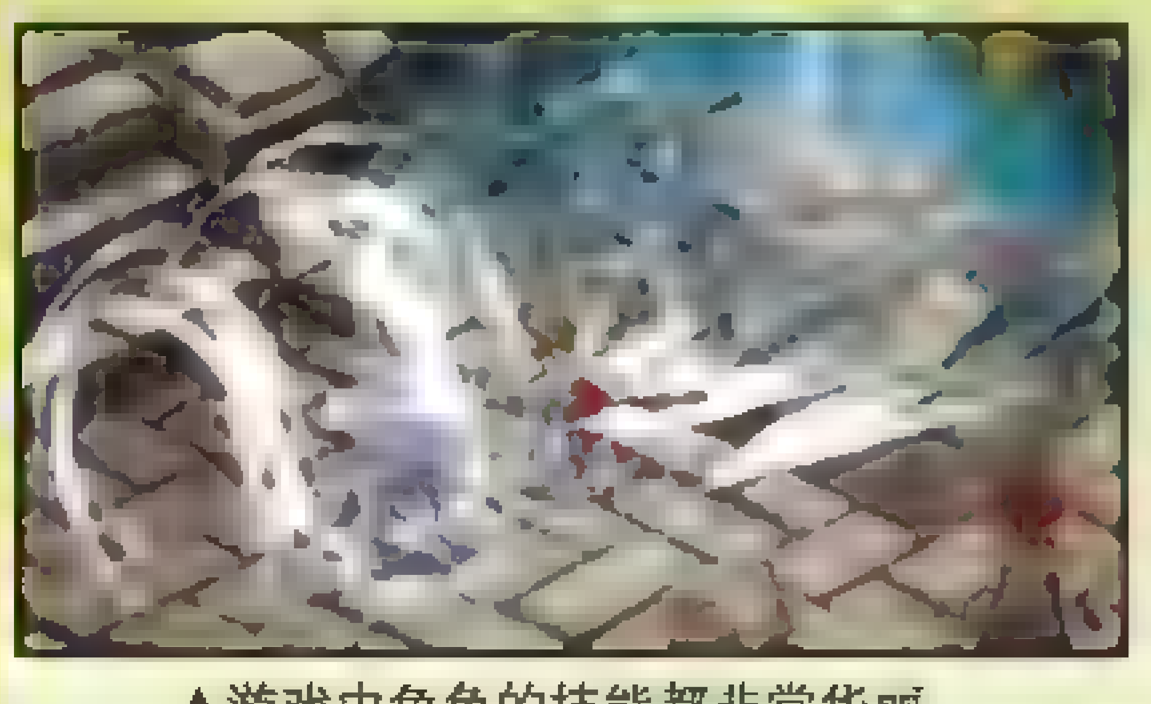
GungHo	S・RPG
日版	容量：约530MB

本期游戏推荐

记忆中的仙境大门再次敞开！

▲本作的人设还算给力。

说起《仙境传说》相信很多朋友都不会陌生，它曾经是一款人气超高的网络游戏，可爱的怪物、精细的场景、丰富的职业都给玩家们留下了深刻的印象，小C也曾在高中时为该游戏日夜奋斗，而近日其系列最新作变身为一款S・RPG游戏登陆PSP平台。本作在画面上很好地继承了系列游戏的风格，人物和怪物的3D模型线条虽然很简单，但是合理的贴图很好地体现了其可爱又不失细腻的风格，而在人物动作的细节上不再是以往的低帧数，无论是跑步、攻击都表现得相当流畅。在职业系统方面本作做得相当丰富，骑士、刺客、巫师等十几种职业都各具特色，熟悉原作的朋友很快就能熟悉这些职业的特点，不过由于本作的战斗系统由即时战斗变为了战棋式，所以玩法上有了不少新的变化，比如“敏捷”这项属性在本作中不仅能增加躲避攻击的几率，还能决定人物行动的顺序，敏捷高的角色往往能占得战斗中先机，给敌人一个下马威。“超限攻击”和“爆裂猛攻”是本作中比较特色的两个技能，在满足一定条件后即可发动，前者能在一回合内连续进行技能攻击，而后者则类似于合体技，只要参与攻击的角色都能获得经验值，非常适合用于快速培养潜力角色。此外，游戏中的每个装备都有三个卡片槽，插入不同的卡片除了能提升装备的性能外，一些特殊的附加技能可以让战斗变得更加轻松。虽说本作的战斗模式改成了战棋式，但可爱的人设、华丽的技能、丰富的系统都给人原汁原味的感觉，不论是原作的忠实粉丝还是新玩家都非常值得一试。


▲游戏中角色的技能都非常华丽。

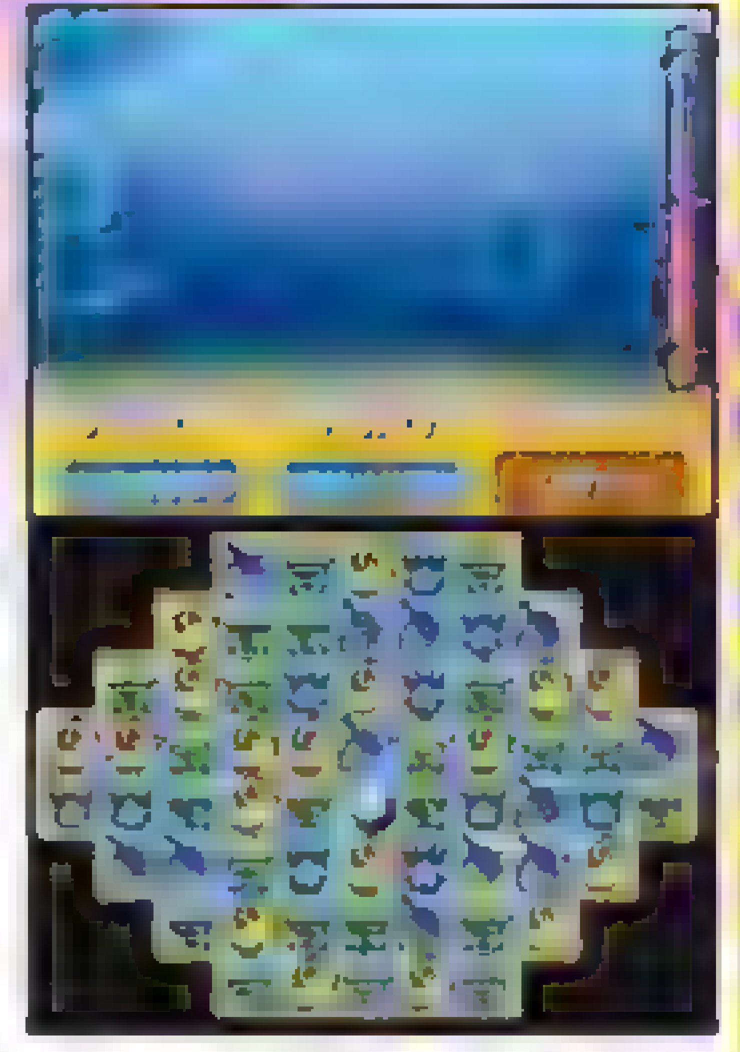
推荐给 “《仙境传说》系列”的粉丝・喜欢战棋类游戏的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

梦幻水族馆
Fishdom

Atari	PUZ
美版	编号：5854

每次小C从花鸟市场经过时都会对色彩斑斓的水族箱多看两眼，除了觉得漂亮外还对其高昂的价格表示无法承受，而在本作中玩家可以通过自己的努力来搭建一个虚拟的美丽水族馆。本作主要分为两部分，上屏幕是玩家的水族馆，而下屏幕则是游戏区，玩家可以在这个区域通过“消方块”的游戏攻克关卡，只不过游戏中的方块换成了虾、乌贼等水生物，以前玩过类似游戏的玩家只需对本作中炸弹、雷管等道具粗浅地了解一下就可以快速上手。每当玩家通过一关，系统都会根据玩家的成绩给予相应的奖金，而这些钱可以在商店中购买各品种的水槽和鱼类，如果资金充裕还可以为水族馆安装高级的制氧设备，让鱼儿在水中长时间保持健康。此外，在成就模式中玩家还可以查看到各种风格的水族馆样本，对养鱼感兴趣的玩家不妨用本作来感受一下搭建水族馆的乐趣吧。


▲水族馆里现在还没什么陈设。

推荐给 消方块游戏爱好者・喜欢鱼类的玩家

PSP 幸运之杖2 湮没于时空的默示录
ワンドオブフォーチュン2 ～時空に沈む默示录～

Idea Factory	AVG
日版	容量：约1.3GB

▲每个角色都很可爱，该选哪个呢？

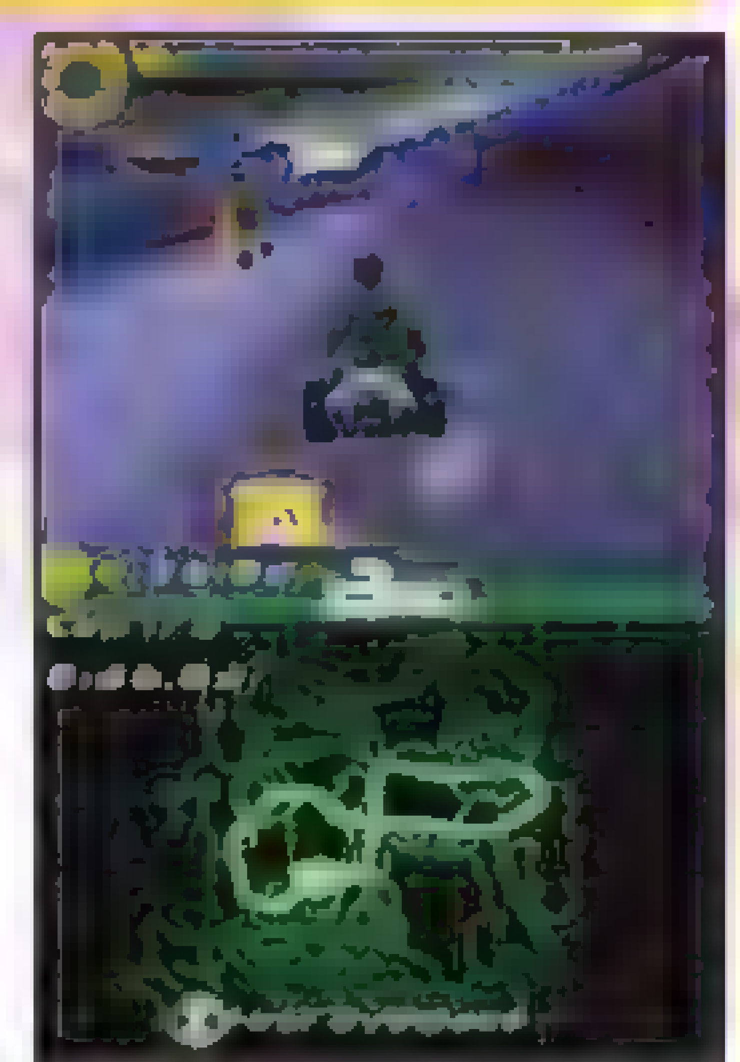
本作原是PS2上大受好评的恋爱冒险游戏，自系列第一作移植到PSP平台后受到了不少玩家的追捧，而近日其续作再次被移植到了PSP平台。在本作中玩家将扮演一名魔法学院的问题学生，在一边寻找回到未来的办法的同时一边与众多角色交往，玩家除了能体会学院生活的酸甜苦辣外，也将探究校园中各种秘密。本作的画风相对前作有了少许进化，除了场景更加细腻外，人设也变得更加硬朗，而作为一款女性向恋爱游戏，学校内的“同学们”自然是一群帅哥，在游戏初期玩家可以肆无忌惮地和这些帅哥们拉关系搞暧昧，调出菜单可以查看与他们之间的好感度，不过由于后期各角色之间的竞争激烈，玩家脚踏多只船会变得非常危险，一不小心所有帅哥都会对你翻脸。此外，玩家还可以利用本作的“结晶石系统”来修复神杖，不同属性的结晶石除了可以改变装备属性外对剧情的发展也会有一定影响，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 恋爱冒险类游戏爱好者・对魔法类游戏感兴趣的玩家

NDS Ben 10 银河竞速
Ben 10 Galactic Racing

D3 Publisher	RAC
美版	编号：5868

《Ben 10》是时代华纳推出的一部电视动画，在港台地区被译为《少年骇客》，在儿童观众中有着不错的人气，而本作就是根据其改编而来的一款竞速类游戏。在游戏中玩家将扮演少年Ben与外形各异的外星人在雪山、峡谷等场景中比拼速度，因为本作的故事背景设定在太空，所以场景不免带有一些奇异的科幻色彩。游戏的玩法类似于《马里奥赛车》，玩家需要一边开车一边用接到的道具陷害他人，比如油漆可以让后面的车子打滑，而石化光线则可以让前方离你最近的赛车停滞几秒。虽然陷阱无处不在，但也是有方法可以避免的，在游戏中只要按住上方向键就可以快速切换到车后方视角，虽然操作会受到一定限制，但是对手的所有小动作都能看得清清楚楚，玩家只需从容应对即可。总的来说本作的风格有些怪异，但是良好的手感和道具系统还是值得喜欢竞速类游戏的玩家进行尝试。

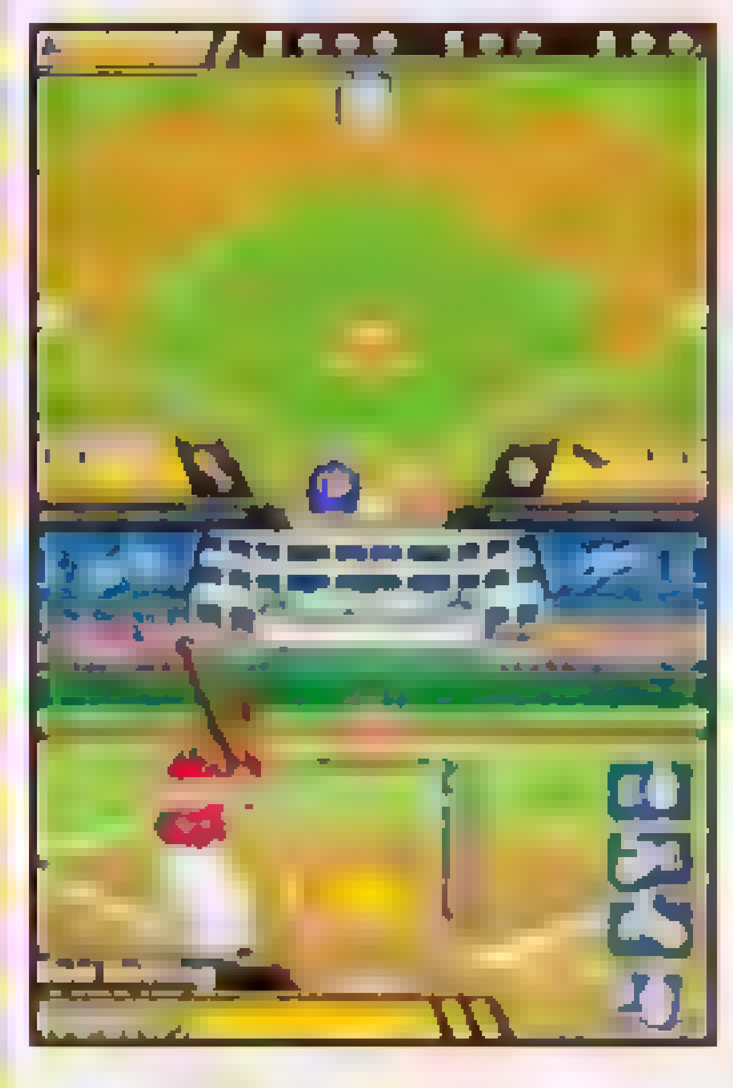

▲场景的色调稍微有点诡异啊。

推荐给 《Ben 10》的粉丝・竞速类游戏爱好者

尼克卡通棒球联盟

Nicktoons MLB

2K Play	SPG
美版	编号：5827



▲一定要看好球路再出手。

尼克频道是美国有线电视里一个面向儿童和少年的频道，如今已覆盖了全球多个地区，海绵宝宝、Dudley Puppy、Chum Chum等卡通人物都是从这里诞生的，而本作就是根据尼克频道诸多卡通人物改编而成的一款棒球游戏。本作的画面采用的是3D与2D结合的形式，比如在击球时游戏采用的是裁判的视角，此时玩家前面有一个击打的方块区，玩家可以根据来球的方向在方框中对击打位置进行细微的调整，而NDS的四个按键分别对应短打、挥棒等击球方式。除了基本的进攻外，本作在防守中还引入了类似《黑客帝国》的“子弹时间”概念，外场手在接一些高难度来球时会转入特写画面，此时如果能根据提示快速准确地进行输入便能接住球。作为一款改编类游戏本作已算及格，但是由于本作还加入了一些真实的棒球角色，所以在游戏时会让人觉得场面很混乱，喜欢海绵宝宝的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 尼克动画的粉丝玩家·对棒球感兴趣的玩家

PSP 星际大战

Galcon Labs

Beatshapers	SLG
美版	容量：约14.2 MB

▲双方现在还处于势均力敌的阶段。

或许很多人在看《星球大战》、《星际迷航》等太空题材电影时都会情不自禁地想参与到星际战争中，而本作创意地把庞大的太空战争浓缩到了PSP的屏幕上，让玩家能扮演一回军队统帅。本作的画面算不上精细，场景中是一个个大小不一的微缩星球，不同颜色的箭头则代表不同势力的舰队。游戏的玩法很简单，玩家只需选择某个星球后确认即可出动我方星球50%兵力发起进攻，而星球上的数字则代表防御值，虽然高防御的星球很难攻下，但是只要取得星球占领权后我方就可获得资源进一步扩大部队规模，所以玩家除了对敌人展开猛烈进攻外也要时刻关心后备部队的培养。此外，本作还为玩家提供了援助、突袭等有趣的模式，在闲暇时邀约几个朋友用本作来进行一场大混战是个不错的选择。

推荐给 科幻游戏爱好者·对策略类游戏有爱的玩家

PSP 重力冲撞

Gravity Crash Portable

SCEI	STG
美版	容量：约42MB

▲在火山间穿梭有一些危险。

本作是PSP平台上一款原创射击作品，玩家将驾驶飞船在浩瀚的宇宙穿梭并逐个消灭来袭的外星人。游戏的画面科幻感十足，无论飞船、山地、敌人都是由不同的光线条组成的，看起来非常后现代。由于本作引入了物理模拟系统，所以太空中的无重力感显得尤为真实，一点点动力就可以让飞船跑很远，而画面左下角的蓝色能量条则是用于开启防护罩，一旦飞船速度过快即将撞上山峰时防护罩能帮你抵消冲击力，但是由于开启次数有限，所以玩家在操作时也需要格外小心。随着游戏的进行，飞船还能装备一些强力武器，比如绿色的炸弹可以用于轰炸地面目标，一颗下去就能在地上产生一连串爆炸，能有效消灭成片的地面炮台。总的来说本作在创意上还比较新颖，但是对于一些射击游戏菜鸟可能需要比较多的时间去适应游戏的”无重力操作“，感兴趣的玩家不妨一试。

推荐给 射击游戏爱好者·对科幻题材感兴趣的玩家

机器人传奇

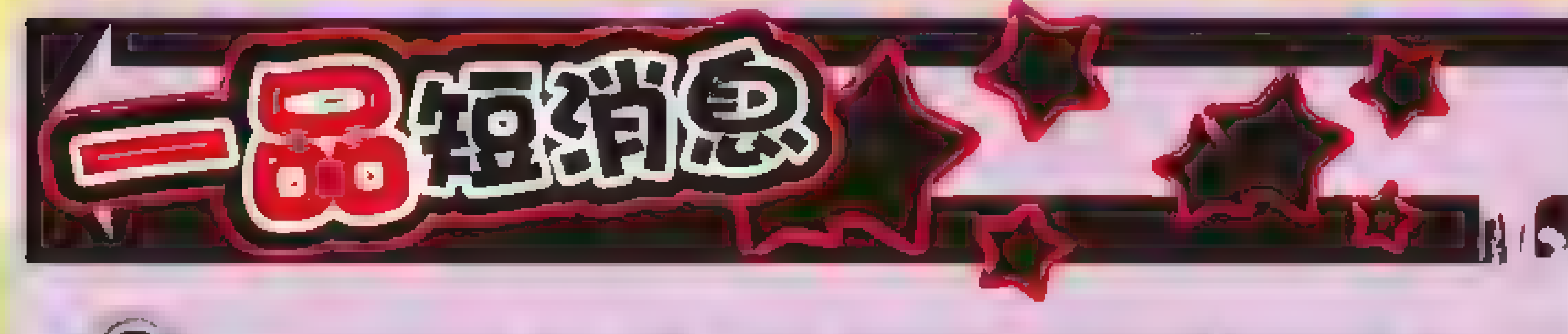
Legend of Robot

Ayeware AB	ACT
美版	容量：约7.1 MB

▲这个机器人的头真万能啊。

本作是一款非常有趣的机器人游戏，不同于一般冰冷的机械形象，本作的机器人主人公非常可爱，大大的眼睛和诣趣的动作很讨人喜爱。游戏的画面是略带复古的2D风格，无论是房屋还是敌人都像是纸片一样的平面造型，看起来别有风味。本作的特色在于对小机器人“头部”的运用，玩家可以把它的头部当作武器来攻击远处的敌人，除此之外这个头还有一个重要的功能就是可以当跳跃的平台使用，一些看似不能到达的地方只需把头部甩出并在恰当的地方按下停止键即可通过，（虽然这个设定比较有意思，但是把头部甩来甩去确实很诡异啊。）而随着游戏的深入玩家还会遇到更多复杂的谜题需要解决。总的来说，本作“万能头”的设定为游戏增色不少，但是通关过后缺乏能让人重新玩耍的隐藏要素，喜欢解谜动作游戏的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 喜欢解谜类游戏的玩家·喜欢这个可爱主角的玩家



▲换一种方式来体验北高祭。

PSP 短消息

●以剧场版《凉宫春日的消失》为基础架空的冒险类游戏《凉宫春日的追想》在近日发布了简体中文1.0版，除了少数图片其他内容均已汉化，凉宫的粉丝们不要错过该版本。

●由NGBI制作的恋爱冒险游戏《我的妹妹制造EX》在近日发布了简体中文版，游戏讲述了男主角在一觉醒来后发现自己凭空多出许多美丽的“义妹”，自此生活变得充满了趣味。

●“《Fate》系列”的衍生RPG《Fate/新章》在近日发布了美版。该作由奈须茸担任脚本监修，武内崇担任人设监修，剧情上并没有完全遵循原作，以月海原学园为故事舞台加入了一些新的诠释。

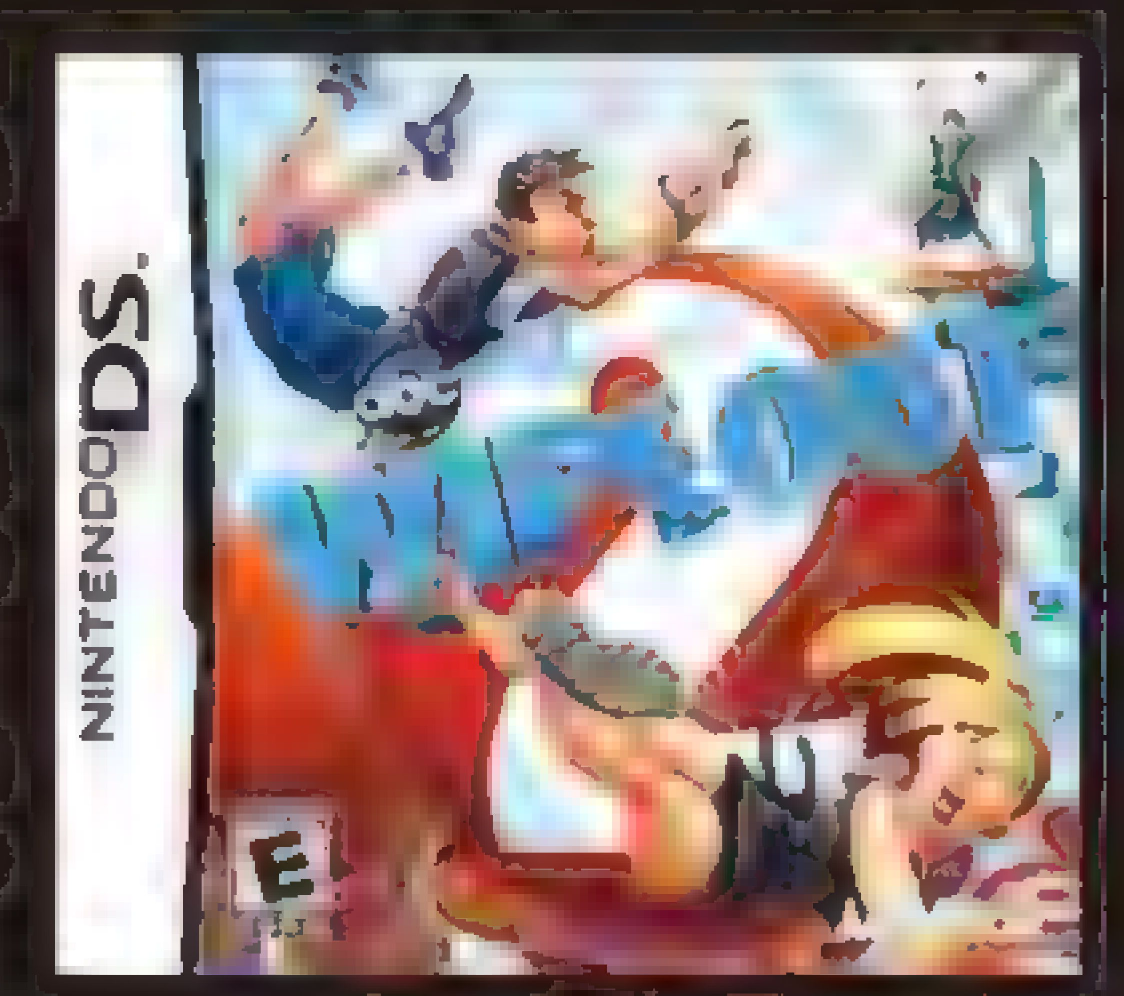
●PC平台人气颇高的伪娘系美少女游戏《花与少女的祝福》近日被移植PSP主机平台，故事讲述了主人公假扮成自己的双胞胎妹妹进入女校上学，展开了意想不到的全新生活。

●MSL的《纳塔莉布鲁克斯 山丘之谜》近日推出，这是一款探案类游戏，玩家将扮演探员Natalie Brooks深入到犯罪组织“黑猫”当中，通过挑战各种机关谜题来破坏它们的邪恶计划。

●《迷你扭蛋玩偶2》近日推出，这是由在美国热销的玩具“Squinkies”改编而成的一款动作游戏，在本作中不仅有丰富多彩的关卡可以挑战，玩家还能收集魔法硬币解锁一些神秘角色。

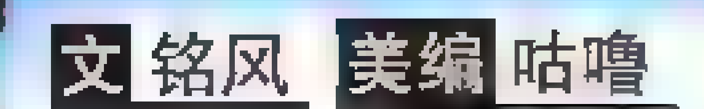
●《Wipeout 2》近日推出，这是一款根据同名真人秀改编而成的游戏，游戏中玩家将扮演参赛者回答智力问题或挑战动作关卡，在突破重重难关后将获得丰厚奖金。

●三合一解谜游戏《宝石探秘纸牌三重奏》在近日推出了欧版。



▲NDS版的《Wipeout 2》，挑战身心的极限！

最近迷上了开罗公司在手机出的一系列像素经营类游戏，除了经典的《游戏发展国》外，还有《财阀大都市》经常让小C忍不住玩到深夜，游戏的目的其实很简单，就是不断地赚钱不断地增加就业发展城市，而在城市逐渐扩大后看着川流不息的大街会让人觉得成就感十足



光环视频收录 POCKET HALO

超级马里奥3D大陆

スーパーマリオ3Dランド

Nintendo	ACT	2011年11月3日
日版	1人	4800日元
对应邂逅通信		

《马里奥》的正统作品终于也在3DS上和大家见面了。和之前作品不同，大场景关卡中的一个个挑战分拆成了一个个简短的小关卡，让你能在掌机上轻松体验每一关的乐趣。这次攻略中将着重为大家介绍每个关卡的星星金币收集和难点介绍。

星星金币收集

本作一共包含了48个普通关卡和47个特殊关卡，加上完全通关后的1个最终关卡，一共96关。特殊关卡有些是普通关卡的变种，但是比普通关卡难上不少，同时还不支持帮助模式，好好挑战吧。

每个关卡内有三枚星星金币，有的隐藏在不容易发现的地方，有的则需要较高的操作技巧才能取得。在关卡选择界面的顶部会显示玩家当前关卡的金币获得情况，三颗星星金币是按在关卡中位置的前后顺序排列的，即第二枚金币肯定在第一枚金币之后的场景内出现。游戏后期的一些关卡都需要一定数量的星星金币才能够开启。

除了关卡中可以获得星星金币外，关卡中的紫色神秘箱内也可以获得。每个紫色神秘箱都有两种形态，一个是进入后让你干掉所有敌人，然后天上会掉下一个星星金币；另一种则是拥有两枚星星金币的宝库模式。紫色神秘箱在使用完后，会根据3DS内置时间的推进随机刷新，但出现宝库模式的几率较小。如果玩家开启了3DS的邂逅通信模式并成功与其他玩家邂逅，则有很大几率让紫色箱子刷新成拥有新的星星金币的宝箱。

游戏关卡内可获得星星金币总数为285枚，紫色神秘箱则内一共有48枚，总共可以获得333枚星星金币。

全关卡金币收集攻略

在蘑菇王国，有一棵长有狸猫尾巴形状树枝的神奇大树，大家都叫它“尾巴树”。然而有一天，一场风暴袭击了蘑菇王国，碧奇公主因为担心“尾巴树”的情况而去查看，却一直没有回来。

第二天，马里奥和小蘑菇们去查看大树的情况，发现大树上的叶子也都被吹走了，同时空中也飘下了一个信封，里面放的竟然是库巴抓走碧奇公主的照片……就这样，大叔救公主的冒险又开始了。

第一世界

W1-1

要点：[illegible]

金币1：第二条河流下方，从绳索上走就可以获得

金币2：第一个记录点左边的树可以爬上去，然后进入水管就可以获得。里面是以3D视觉为主题的一个房间，站在眼睛标示的砖块上远跳就可以吃到金币

金币3：穿过地道后往左边走，从音符砖块上到高处，利用绳索的弹跳就可以吃到

W1-2

要点：[illegible]

金币1：第一个旋转平台上可以看到，站在顶端吃金币时就可以顺便吃到

金币2：两个并列的移动平台上，起跳时就可吃到

金币3：很多铁球的道路的对面，可以直接大跳过去吃，也可以穿过道路后走回来获取

W1-3

金币1：在起点处用望远镜查看右上的小蘑菇人，它会将星星金币抛出来，利用音乐砖块跳起就可获得

金币2：记录点右边道路最后一个七彩音符砖块，用下压攻击后可将马里奥弹到奖励关，吃了超级星星冲到最后就可

金币3：去终点的路上有段下落的场景，往左边乘云就可以吃到空中的星星金币，有狸猫变身的话会比较容易定位

W1-4

要点：[illegible]

金币1： 被第一个喷水点冲到上层就可获得

金币2： 记录点右边可看到，下到下层后往回走就可获得，不过记得“刹车”

金币3： 记录点后换第二个平台后，被喷泉冲到上层

W1-城堡

要点：[illegible]

金币1： 回转场地的中间

金币2： 中途记录点继续走两步就能看到

金币3： 在挡路并会砸你的两块大巨石之间用弹墙跳上到右边大巨石的顶部就可以得到

第二世界

W2-1

金币1： 通过望远镜找到小蘑菇，它会放出第一颗星星金币

金币2： 第一枚金币右边有个水管，干掉上面的食人花进去后就可获得

金币3： 在有移动平台的白色城墙右下能看到，从左边下方有暗道可以过去

W2-3

要点：[illegible] 马里奥一模一样，很怀旧。

金币1： 破坏马里奥点阵场地右脚的砖块，会出现螺旋机关，用狸猫形态发动后转到上层，在中心点可看到星星金币。

金币2： 点阵蘑菇后有诸多砖块的场景，需要利用飞行箱形态。途中有一个星星金币，记得吃好后再发动飞行箱飞回来

金币3： 碧奇公主点阵场地裙子部位有个螺旋桨机关，发动就可。

W2-2

金币1： 起点附近就可以看到，踩右边的感叹号机关就可以吃到了

金币2： 从记录点向右走一点路可以看到火把，用火焰形态点燃后会出现金币，顺着吃并跳上左边的隐藏道路就可以看到了

金币3： 终点处，最左边下方有可以破坏的砖块，打碎后下蹲走进去就可以获得

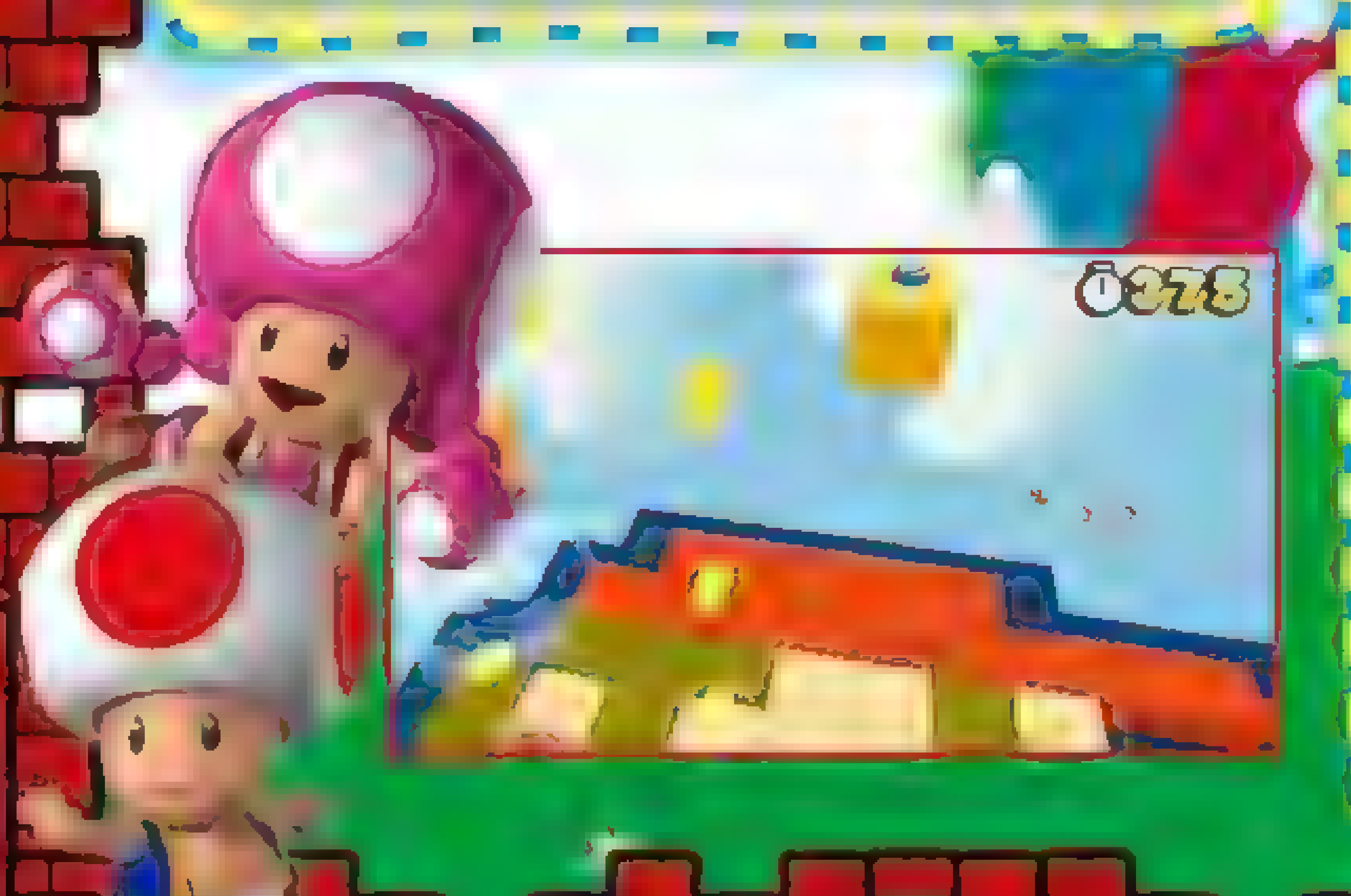
W2-3

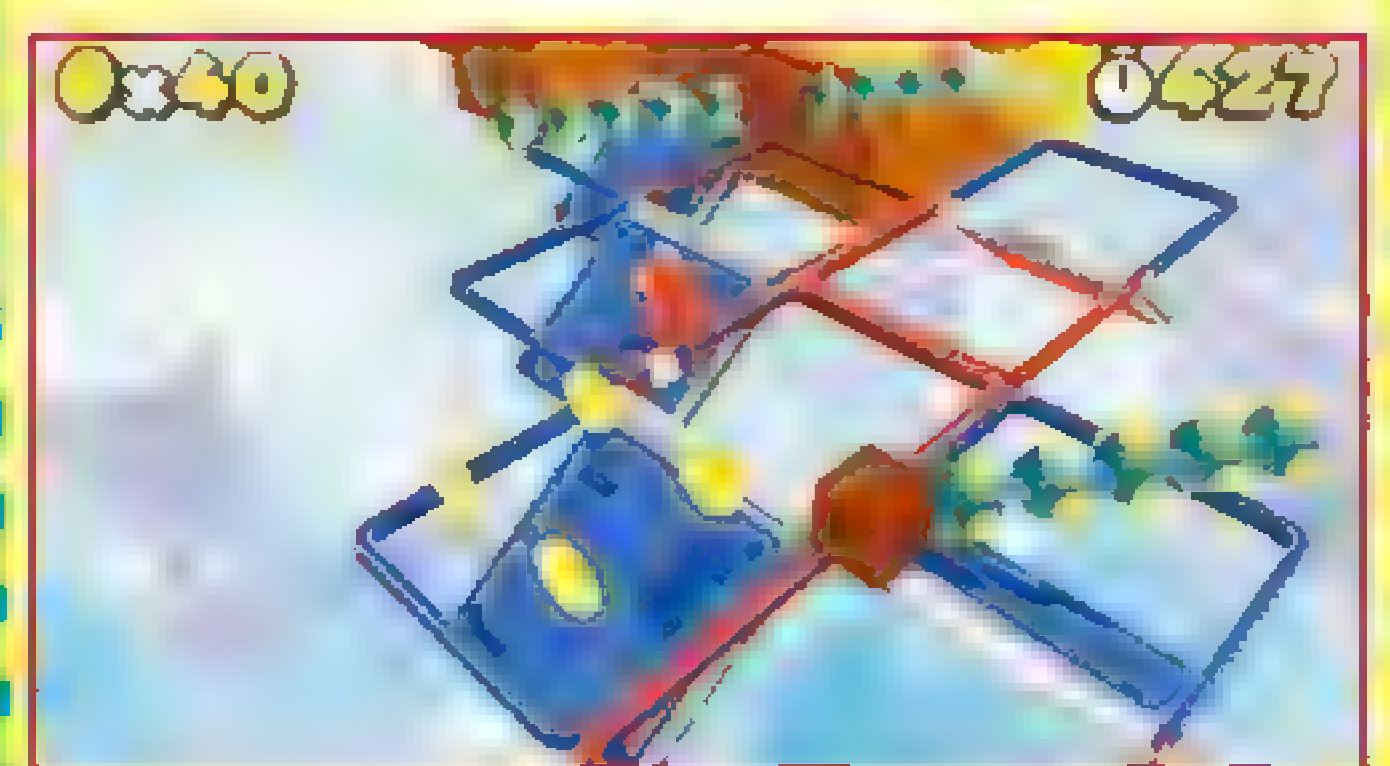
要点：[illegible] 踩一次平台上的红蓝地板的颜色就会切换一 [illegible] 的地方再进行跳跃，不然很容易跳空掉下去。

金币1： 在大批的红蓝平台中间，吃好赶紧回来因为那里会无限出酷力宝

金币2： 第一枚金币之后会来到一个有旋转刺的平台，往右边走有个彩虹音符砖块，进入附加关后冲刺到底就可获得

金币3： 星星金币在最后的红蓝平台间，要利用好飞动的砖块，站上去后才能吃到





W2-战船

要点:

金币1：进入黄色传送砖块来到内部小船上

金币2：站上长条形问号砖块往右边跳可获得

金币3：最后的绿色水管先不要进，前进后在下方甲板上可看到

W3-1

要点:

金币1：一开始往右走，按下P按钮后吃音符，到最后你可在外墙看到一个可破坏的砖块。金币就在里面。

金币2：炮台发射时可看到金币，把准星定位在金币上面一点，再发射可上到平台上并获得金币

金币3：建筑物的最上层，用弹墙跳到砸人巨石的顶部，上升后可看到

W3-2

要点:

金币1：可看到网后有个金币，从右边的洞穴钻进去就可获得

金币2：进入鳗鱼下方的空洞，之后的绿色管道内有金币

金币3：第二个鳗鱼缩回去后往他上面游

W3-3

要点:

金币1：前进后不久的高台内部有个螺旋桨机关，转动后进入水管获得

金币2：记录点后会有分支道路，走左边，来到墙边用弹跳上到高处获得

金币3：用望远镜查看小蘑菇，它会扔出金币。

W3-4

要点:

金币1：利用绳索攀上左边很高的大树，将紫色箭头砖块顶上去形成落脚点后获得

金币2：进入传送方块后，能看到一个紫色箭头方块，利用它登上红色音符方块后进入奖励关

金币3：铁球摆动的地带有一个飞行方块，站上后获得金币再跳跃进入传送方块

W3-5

要点：[illegible]

金币1：场景前期的砖块上面。

金币2：传送点前，要等绿色瓢虫在金币下时跳下去并踩一下瓢虫后弹上来

金币3：白巧克力传送带处，等左边的巧克力飘过来时赶紧去吃。

W3-战船

要点：[illegible]

金币1：巨大尖刺左边的平台

金币2：大量尖刺伸出的平台有个向屏幕延伸的道路，下来后可看到金币

金币3：终点场景左边的桅杆上

W4-1

金币1：左上墙壁下有块可撞坏的砖块，里面有第一枚金币

金币2：途中有个红色音符砖块

金币3：用记录点左边的大炮发射后获得

W4-2

要点：[illegible]

金币1：最初红色砖块的右下靠近矮道处

金币2：最初红色砖块上面可看到，但拿不到。登到一定高度后左边墙壁会有个小孔，钻进去后就可以得到了

金币3：头顶巨大的红色砖块，可利用弹墙在出现的砖块和墙壁间弹跳，到达顶部后可获得

隐藏道路：在连续跳跃的蘑菇蹦床处，不要去通往终点的水管，而是用下压攻击压最上面左边的蘑菇蹦床，之后利用弹墙跳可以来到顶部，找到通往第5世界的黄色水管。

W4-3

要点：[illegible]

金币1：起点不远处可以看到，第一个蓝色积木上方

金币2：途中会看到红色音符方块

金币3：途中有望远镜，观察顶部的蓝色小蘑菇，它就会抛出星星金币

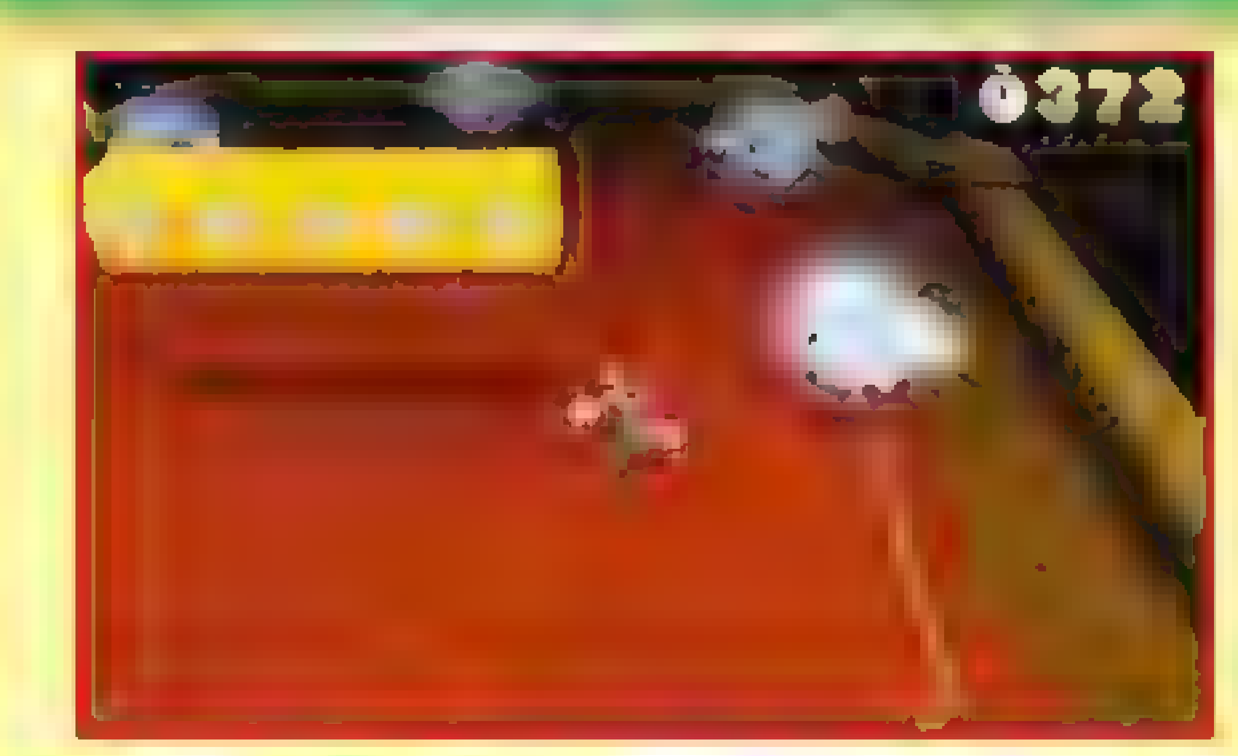
W4-4

要点：[illegible]

金币1：前进后会看到一圈幽灵，中间夹着一个金币星星

金币2：来到记录点后往右下走，打碎水管木板后可来到3D场景，这里最好有狸猫形态才能方便地吃到星星金币

金币3：进入黄色传送砖块后就可以看到，下面是空的，勇敢地跳过去吃好了



W4-5

要点：本关的构成都是绿色叠牌砖块，踩了绿色感叹号后才会翻滚着出现落脚点。关于后半段需要连踩几个绿色感叹号一起踩了才能合成新的道路。

金币1：在第一个回旋镖小怪处，踩下右边的两个绿色感叹号后在右上可以获得

金币2：记录点后，乘坐黄色平台时避开传送方块就可以吃到了

金币3：进入第二个金币处的传送方块后，踩左边的两个绿色感叹号进入左上平台就可以获得

W4-战船

要点：又是库巴的飞行战船，这里的主要机关是之前的红蓝平台，记住不要随意乱跳。最后的守关者是个回旋镖小库巴，待其扔出了镖后去踩他的头就好了。

金币1：起点附近就可看到，没狸猫形态的话先跳到红平台后跳回来获取

金币2：顺着金币来到下层时可看到，获得后要赶紧回来

金币3：有回旋镖小兵的红蓝平台，星星金币的位置会随着平台而转动，可在蓝色平台上获得

W5-1

要点：山丘关卡，这里可以第一次获得回旋镖形态。很高的沙球敌人直接打掉头部就可以消灭它。途中有不少会消失的落脚点，要小心。进门后是一个上升的沙台，会不断掉下带刺的铁球，它们两两碰撞后还会改变方向，注意躲避。

金币1：起点往前走点，左边山间有个水管，进去后可获得

金币2：山中窄道有两个长尾巴的巨石，趁它们转身时踩尾巴后可跳到它们的顶部，第二个巨石上方就是第二枚金币了

金币3：进门后在平台上升过程中会在右边出现，保险起见可用回旋镖来取得

W5-2

要点：这里是一个俯视视角的关卡，虽然高低差看不到了，但是平面上的机关就能看得比较清楚。

金币1：在有旋转铁刺的圆形房间，向下跳上台阶就可获得

金币2：同样是那个房间，来到右边房间，用火焰形态点燃所有火把就可看到

金币3：有旋转铁柱的沙地房间的最内部

W5-3

要点：要40个金币才能开启本关，这里要乘坐平台穿过布满尖刺的通路。

金币1：记录点旁边。

金币2：从旗杆顶部可以进入虹色音符，奖励关的最后获得

金币3：最后阶段左边的掉落平台上

W5-4

要点：地下鼹鼠之家，这里的鼹鼠要踩两下才能干掉，不过大部分通路都越不起来，只能进入侧面的洞穴等它走过后才能继续前进。最后有几个并列的管道，右数第二个才是通往终点的正确通路。

金币1：在第一个石块的场景，右下方可以顶出三个砖块，用这个作落脚点可以拿到右上的金币

金币2：记录点左边可以看到，在之前的场景利用弹墙跳获得

金币3：下落到底部场景后可在右边看到，从上方的窄道通过就可得到。这里变成不戴帽子的小形态比较容易获得金币

W5-5

要点：本关场景的高低差十分大，利用好关卡中的飞行器才能顺利过关。最后阶段下落过程中，飞行器的缓慢下落很有帮助。此外最后阶段的落脚点很小，看好影子来确认落点。

金币1：利用弹簧蘑菇弹到高处后，大胆力宝左边的平台间有星星金币，需要吃好后再按跳利用飞行器飞回来

金币2：记录点后的弹簧蘑菇上面可以看到，记得在跳到金币下方时启动飞行器吃到金币并回来

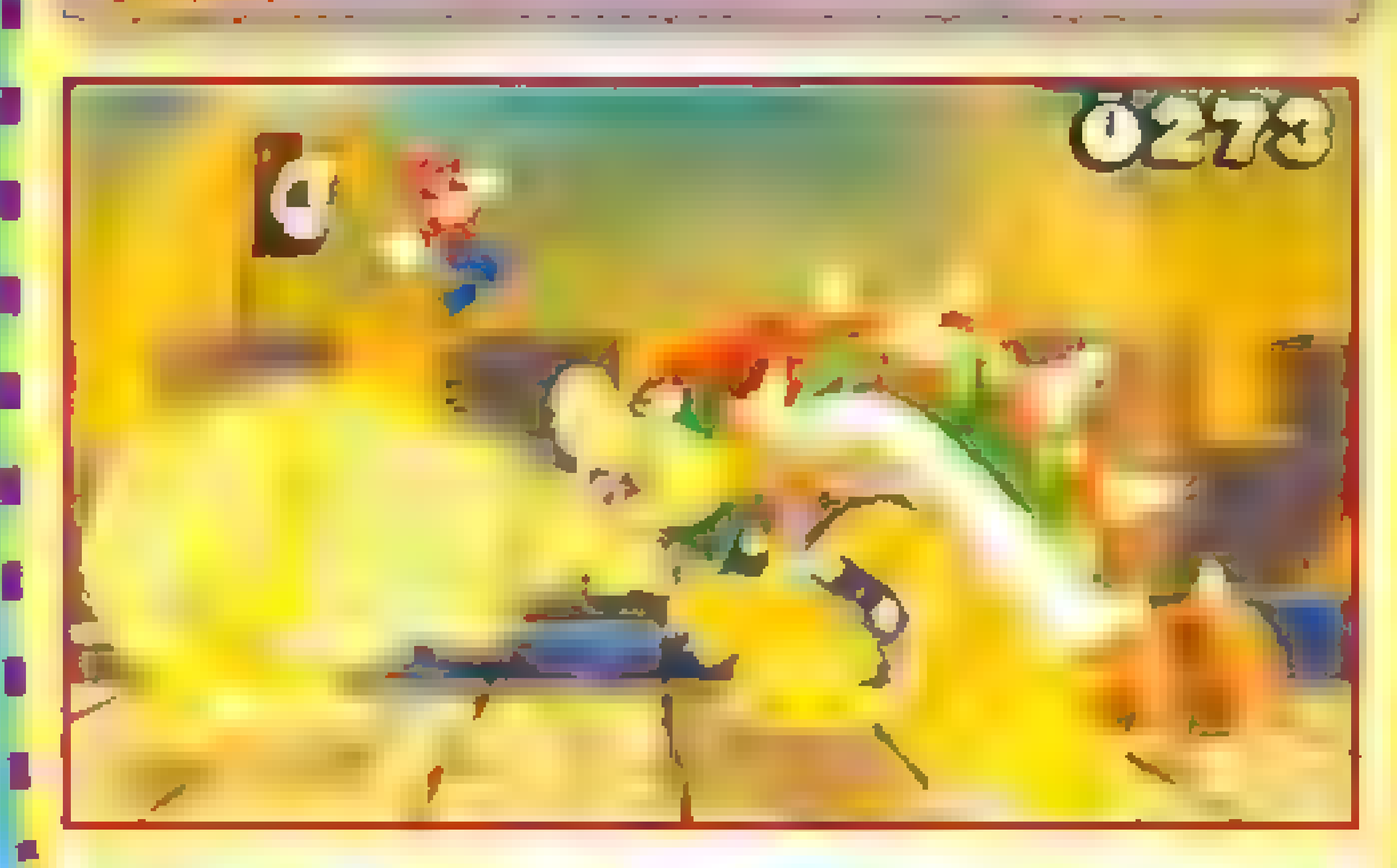
金币3：最后阶段下落过程中可以看到，依旧利用好飞行器就可

W5-城堡

金币1：跳上途中压人大巨石的顶部可获得

金币2：金币1往前走1点就可看到

金币3：记录点一直往左的岩浆上



第六世界

W6-1

要点：关卡途中会有很多鱼从侧面穿过来，要躲避好并顺利过桥。

金币1：起点处往左走

金币2：进入记录点右边的水管。

金币3：记录点往上，利用绳索的弹跳跳上飞行砖块，就可以看到金币了

W6-2

要点：本关要注意墙上的尖刺，在尖刺的出现间隙里通过。

金币1：第二个房间右边内部，房间内的蛇形怪身上有个火焰花。

金币2：从凸起的沙地上到上层后，用滚动撞开上方的砖块再蹲行进去就可。

金币3：继续前行后在两个电梯处，上到顶部后跳到左边平台就可获得

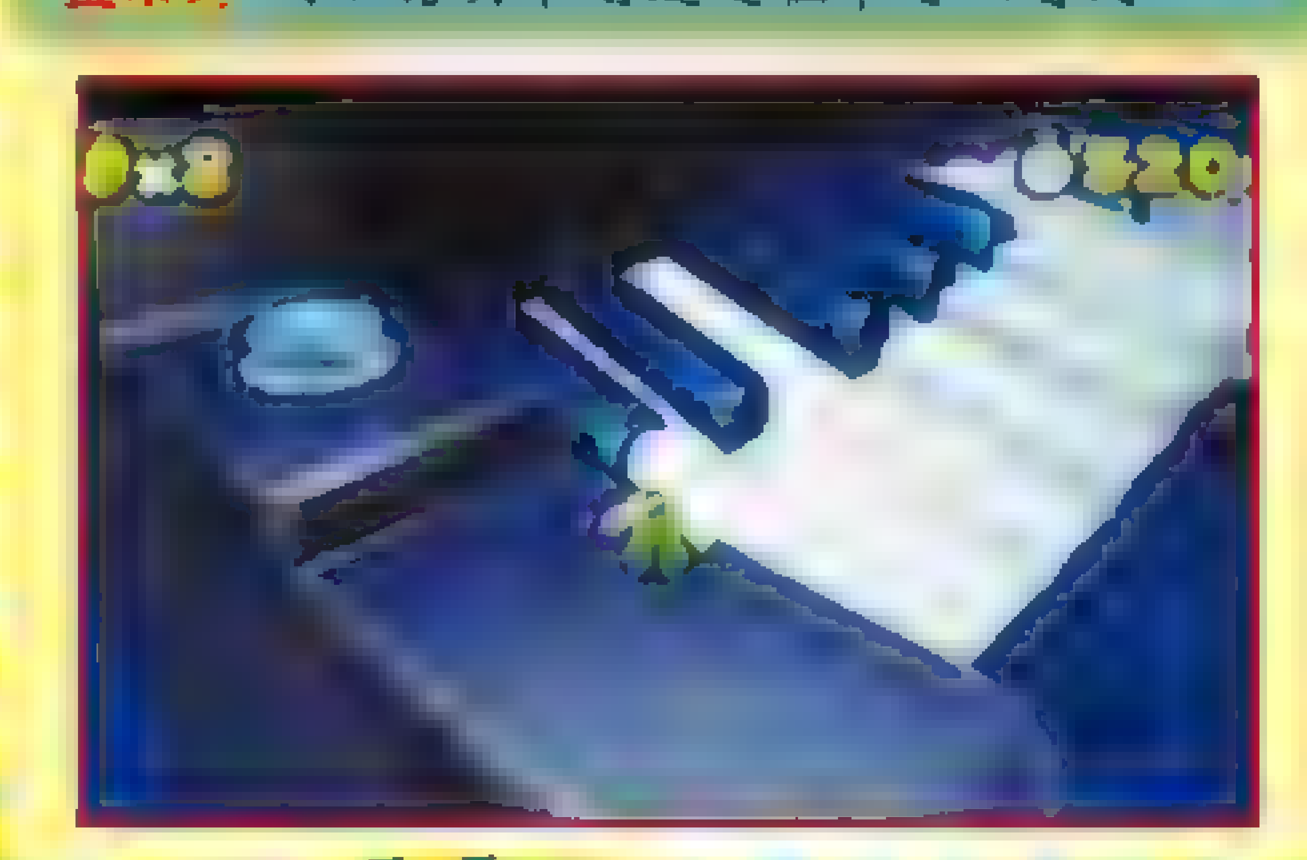
W6-3

要点：最初的场景有崎岖的平台，当其出现在最下方时站上后就能被传送到上方的其他三个传送方块处。左边是钢琴关卡，中间是一个3D的视觉错觉关卡，想要回来的话请进入最左上的传送方块。右边可来到图书馆关卡，这里的道路隐藏在书中，来到右上内部后靠近书架，墙壁会消失，你也就可以抵达终点了。

金币1：在钢琴关卡最后

金币2：3D视觉错觉关卡处，金币会漂浮到下面绕过来，等着吃就好

金币3：图书馆关卡前进过程中可以看到



W6-4

要点： 本关的特点是有个蓝黄红的序列方块会随着音乐节拍有节奏地消失和出现，要抓住时机在这些方块出现的时候跑过去。途中会有小结块挡路，同时会模仿马里奥的行动，只要操作马里奥跳一下就能踩住它并绕过去了，而尖刺小方块则需要等它攻击你后，倒转的时候踩它才能消灭。

金币1： 第一个门的上方，要站在小砖块的顶部跳上去。

金币2： 第二个门的上方，利用弹墙跳直接跳上去好了

金币3： 后期大回旋尖刺机关中间，落点很难定位的话最好用狸猫形态来获取

W6-5

要点： 需要60枚金币才能开启，以弹簧蘑菇为主要前进方式的水晶关卡，途中需要乘坐移动的弹簧蘑菇不断前进，并利用弹跳避开障碍。

金币1： 第二个移动弹簧蘑菇，隐藏在三个砖块所在地方平台的下面，要跳下去吃

金币2： 记录点后，会看到多个相隔很近的木板，在第二个间隔木板间用弹墙跳到达顶部就可以获得

金币3： 金币2往前进一点就可以看到，在会下落的台阶上方

W6-6

要点： 本关是强制卷轴关卡，节奏很紧凑，要[illegible]，途中会有巨大的尖刺以及炸弹敌人。最后守关的依旧是扔回旋镖的小库巴，但是场地被火焰分割，所以很容易死亡。

金币1： 从开始处前进不久后可看到，被困在箱子内。

金币2： 躲过两个大的尖刺就可看到，不过要快速顶下方的箭头方块形成落脚点才能顺利获得

金币3： 向上跳的台阶的左上，要抓紧时间上来后往左跳

第七世界

W7-1

要点： 水底关卡，途中要注意刺泡鱼和巨大的鳗鱼。

金币1： 下水后到底部，打碎P按钮下面的箱子

金币2： 记录点后，从右下绕到大鳗鱼的身后，等它们探头后进入洞穴，在两个鳗鱼中间可以找到金币

金币3： 获得金币2后来到右上，最里面的洞穴内可以获得

W7-2

要点： 这里前进过程中会有滚动的尖刺阻碍你，但熟悉节奏后很容易通过。中途会有红绿倾斜的场地，根据马里奥所在的位置而倾斜，同时滚刺也会滚过来。

金币1： 顶途中出现的红色感叹号，顺着出现的道路上去就可

金币2： 红绿倾斜场地的右边，注意算好回来的时机

金币3： 尖刺地面的上方

W7-3

要点： 大树关卡，需要70个金币才能开启，本关过程中需要不断利用绳索的弹跳来前进。

金币1： 传送砖块的右边，要下压绳索弹上来吃

金币2： 途中会看到三个紫色的箭头方块，顶上去使其成为落脚点后就可以进入虹色音符砖块的关卡了

金币3： 记录点后的场景，利用绳索往上弹跳的过程中可看到

W7-4

要点：齿轮关卡，在旋转的平台和左右摆动的浮台之间前进，一个跳跃失误就得从头开始了——进入机械内部时要注意[illegible]

金币1：第一个绿色平台上方，要爬上右边的栏杆再趁平台摆到下面的时候跳回来

金币2：从机械内部出来时先不要进传送方块，原地高跳后可得到星星金币

金币3：记录点后有四个L形平台，最右上那个平台上有星星金币

W7-5

要点：本关是一个木匠关，途中大部分平台在站上去后就会出现锯子，将平台锯开掉下去，很考验玩家的跳跃操作。此外在跳跃的过程中不要碰到锯子，否者会对马里奥造成二次伤害。

金币1：关卡前半的锯木列阵中可以看到

金币2：记录点前的锯木列阵中可以看到

金币3：最后的被锯开的移动平台场地中，站在最左边可以吃到

W7-城堡

要点：这个关卡依旧是强制卷轴的，行动要快，场地都是不断转动的齿轮，需要你熟练走动，避免被齿轮带下去，途中会吃到回旋镖花，利用这个形态可以轻松搞定途中阻碍你的魔法师。最后是两个小库巴联手对付你，千万不要连续踩它们两个，不然它们都变龟壳滑行你会很难躲避，先干掉下层的胖头小库巴，再干掉上层的回旋镖小库巴比较好

金币1：起点右边的大齿轮上

金币2：三个横向排列的红色齿轮最上方

金币3：途中出现的绿色水管先不要进，继续往上走就可以获得最后一个金币了

第八世界

W8-1

要点：[illegible]和尖刺龟壳怪，普通形态不能攻击的话就要[illegible]

金币1：上到滚动铁球的平台后左下有个红色感叹号砖块，顶出所有的落脚点后往右就可以吃到金币了

金币2：记录点左前有个砖块不要撞掉，利用这个砖块上到上面的平台后可获得星星金币

金币3：最后乘坐大炮，射向左边星星金币，准心略微偏上一点就可

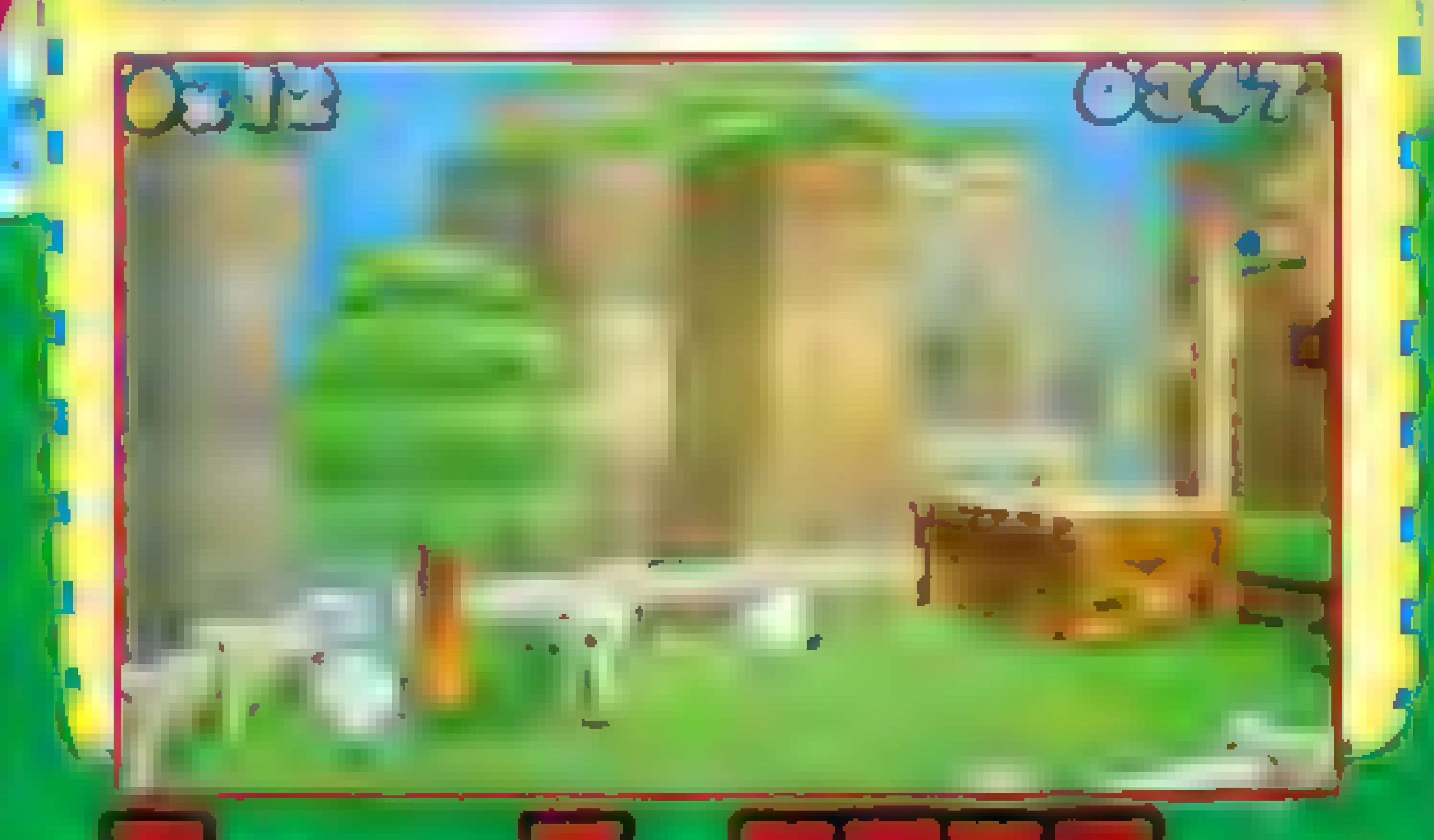
W8-2

要点：[illegible]定跳跃后离开的方向。后期乘上移动的栏杆[illegible]

金币1：起点往右，利用栏杆跳跃可获得

金币2：记录点前的回旋平台处，跳跃到右边平台可获得。

金币3：关卡最后的大片掉落平台处，吃到后要赶上移动的栏杆。



W8-3

要点: [illegible]

金币1: 关卡前期的螺旋机关，用狸猫形态可上去获得金币

金币2: 中间大量回转平台的左面，等黄色的面转到上面时才出现

金币3: 超长的绿色回转方块处，等较高的那一面转下来、能够抵达右边平台的时候跳过去获得。

W8-4

要点: [illegible]

金币1: 第一个绿箭头平台，乘上后可看到。一路来到两个岩石阻碍物后，在其间弹跳才能获得

金币2: 记录点后的大回旋平台的边缘

金币3: 金币2后的移动平台上，途中见到后要赶紧站位去吃，不然之后会出现大幽灵，挡住后基本就获得不了了

W8-5

要点: [illegible]

金币1: 关卡初期的红蓝平台处，蓝色平台朝上才能获得

金币2: 记录点后的红蓝平台，中间的鼹鼠头顶上，干掉后跳过去可吃到

金币3: 途中的紫色方块，进去后要干掉三个鼹鼠，最后要靠墙弹跳才能获得

W8-城堡

要点: [illegible]

金币1: 第一次爬栏杆时，在第二个栏杆身体朝外，并下到栏杆底部就可获得

金币2: 在回旋镖小队脚下的平台夹缝内，将三个回旋镖乌龟搞定后可以吃到回旋镖花，然后用回旋镖来回收金币吧

金币3: 金币2的回旋镖形态不要丢失，后面的岩浆场地必须用回旋镖来回收最后一个金币

W8-6

要点: [illegible]

金币1: 控制螺母平台转动，来到最右边就可得到

金币2: 第二个转动网状平台移动过程中上方有个平台，站上去并等其下沉后就可获得金币

金币3: 金币2的长筒形平台的最后（有黄色传送砖块），让平台转动一圈就可看到星星金币了

超级马里奥3D大陆

W8-真城堡

要点： [illegible]奥最终成功带着公主回到了城堡。

金币1： 乘坐骷髅平台时可以获得，躲避岩浆后起跳

金币2： 有骷髅乌龟的平台，需要被岩浆顶上去后再高跳才能获得

金币3： 第二个骷髅平台的熔岩喷射阵中，对操作的要求很高，需要边躲边吃

通关后

终于将公主救了回来，但故事还没结束，我们的老朋友路易又被囚禁起来了……于是我们来到了这个特殊关卡的世界，通过第一关后就可以使用路易了。路易跳得更高更远，但惯性很大，不容易操纵。

第一异世界

S1-1

要点： [illegible]

金币1： 上台阶前有两个叠起来的砖块，站上去后高跳加狸猫的缓落可以上到左边平台，站在砖块上面继续高跳就可获得

金币2： 连续的弹簧蘑菇处，高跳到左上可以获得

金币3： 终点所在的平台，往下也就是靠近屏幕的地方走会有个隐藏通路，最后可获得金币

S1-2

要点： [illegible]

金币1： 初期崩落的场地上，站在砖块上面继续高跳就可获得

金币2： 记录点后通路上可获得，记得躲避刺棒

金币3： 金币2后的跳跃平台，行动要迅速

S1-3

要点：[illegible]

金币1：乘上初期平台的大炮后，发射到左边有金币的平台，大致让金币在准星外围的下方就可

金币2：乘上云彩平台的大炮后，发射到左边有金币的平台。

金币3：在鱼平台上，发射到右边的独立平台，上面有最后一个金币

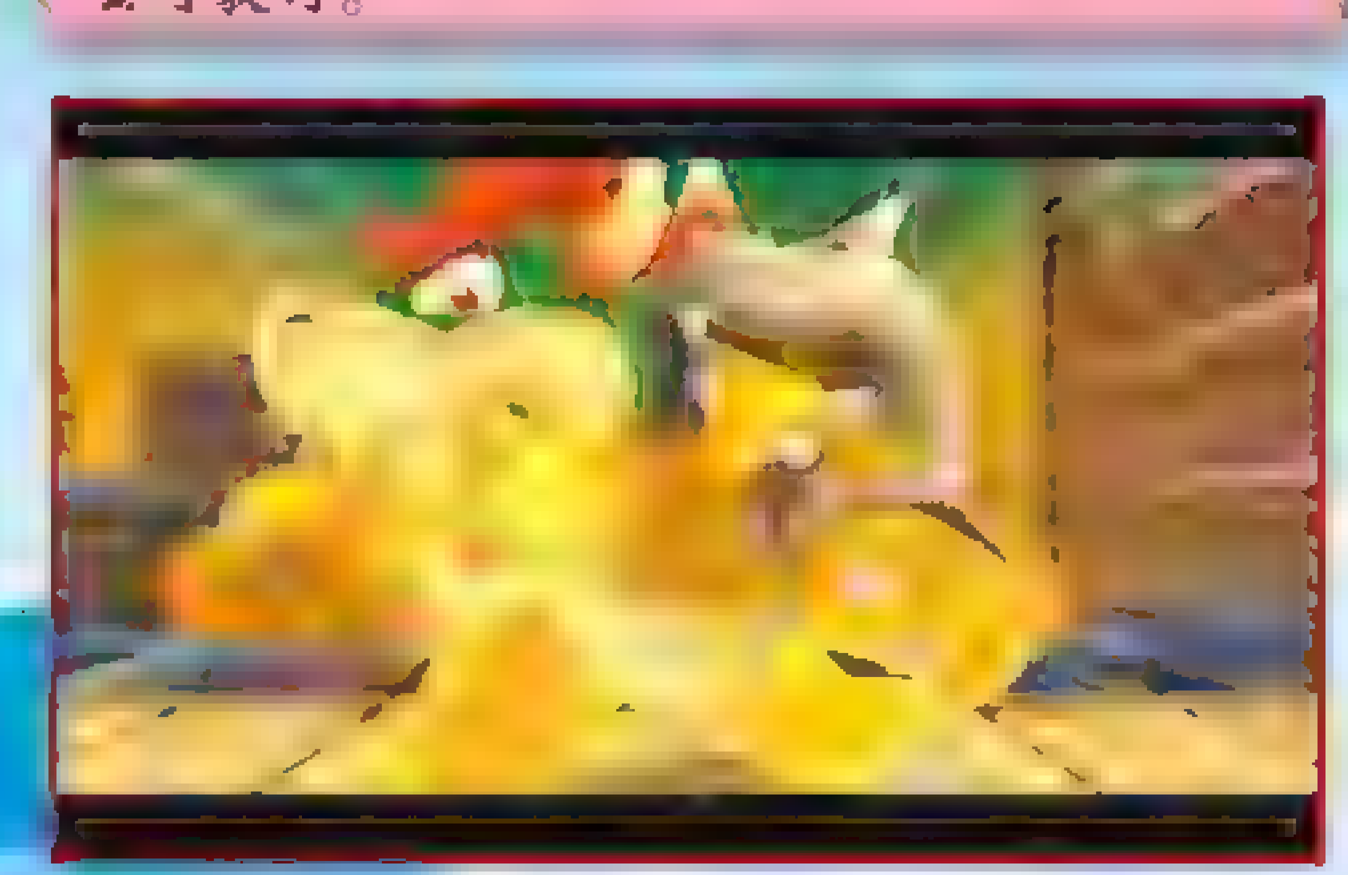
S1-城堡

要点：[illegible]

金币1：通过两个圆形平台后，长条形问号砖块的上面

金币2：两个扔锤子敌人后面通路转交上

金币3：第二个砸人巨石背后用弹墙跳跳上去可获得。



S1-4

要点：[illegible]

金币1：登场第一个木桥前上方的石块

金币2：过了第一个绳索可看到，利用墙壁吧

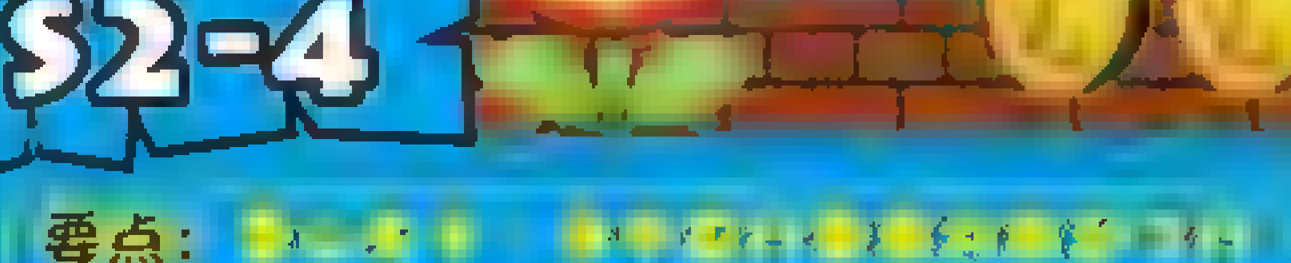
金币3：在一个断点的绳索处，利用弹跳上到上方绳索就可

S2-3

金币1：记录点前的索道上

金币2：第一个喷水柱上方

金币3：来到通往终点处的水管的索道上后，往后方移动



S2-1

要点：[illegible]

金币1：利用音符砖块弹到高处获得

金币2：第二个喷火食人花右边

金币3：终点场景上方的城堡顶部

S2-4

要点：[illegible]

金币1：第一个飞行酷力宝上方的冰壁 踩一下酷力宝后飞上去，在左边

金币2：飞到堆叠很高的酷力宝顶部，踩一下后发动飞行器就可获得

金币3：掉落平台的上面，用飞行器的缓落过去吃了再回来就好

S2-2

金币1：水下铁丝网左边

金币2：鳗鱼前的弹簧蘑菇上

金币3：通往终点处的水管前

S2-5

金币1： 三个绿色感叹号从里面依次快速踩下后就可以上到高处获得

金币2： 记录点后的绿色感叹号踩下后会看到三个传送方块，进入右边内部那个

金币3： 后一个三个绿色感叹号踩下后会出现金字塔状的平台，到顶部后踩左边的砖块 走到底后继续往左边跳，那里有一个平台。

S2-飞船

要点：[illegible]后，主要躲避的机关就是地上间隔出现的尖刺，最后还要不少场景需要找空地来躲避尖刺和飞来的炮弹

金币1： 记录点左边，两个射铁球的炮台的上面

金币2： 龟壳打炸弹的场地往后，可看到有个小跳台上有星星金币。

金币3： 最后大量尖刺和炮弹的通路间，有个朝屏幕内延伸的道路，走过来后在一个尖刺平台的上面

第三异世界

S3-1

金币1： 蓝色秋千平台场景可看到

金币2： 记录点后，某个秋千平台上有个问号砖块，上面有金币

金币3： 最后的大片秋千平台所在场景左下方

S3-2

要点：[illegible]

金币1： 刺猬乌龟所在地往后走，右边的蓝色平台上

金币2： 记录点右边，利用弹簧蘑菇的弹跳

金币3： 最后大片回转平台的左上，红色平台上面

S3-3

要点：[illegible]

金币1： 第一个火焰食人花的上面，踩花就可

金币2： 第二个传送点所在的平台上

金币3： 最后大量绳索在的场景的右上，要利用绳索的弹跳来获得

S3-4

金币1： 第二个回旋镖乌龟后面的通路上

金币2： 通过红蓝铁板后利用左边墙壁的弹跳可获得

金币3： 大回旋刺棍场景的通路上

S3-5

要点：[illegible]

金币1： 进第一个门后登上门口小石板的顶部，跳跃获得

金币2： 记录点后的节拍平台上

金币3： 大回旋铁刺球中间的砖块上面

S3-飞船

要点：[illegible]

金币1：三个炮弹上面的平台

金币2：鼹鼠扔东西的场地上方，用弹墙跳

金币3：往左边发射炮弹的大炮后面的平台间隙往下跳

第四异世界

S4-1

要点：[illegible]

金币1：途中两个尖刺甲板的右边上方有一个金币

金币2：之后的弹簧蘑菇上有一个金币

金币3：终点场景，最上面的城墙顶部

S4-2

要点：[illegible]

金币1：回转的鬼魂群旁

金币2：红色大场地上方

金币3：最后传送后上方墙壁旁

S4-3

金币1：隐藏在上方瀑布内，进入后可获得（不用担心掉下去）

金币2：悬崖间，跳下去获得后用弹墙跳回来

金币3：终点前的桥洞下，要利用回旋镖来回收（可以存一个到最后来换）

S4-4

金币1：最初往下走的台阶上可看到

金币2：云彩左边的问号砖块的上面

金币3：终点前的空中，有狸猫形态比较容易获得

S4-5

金币1：骷髅乌龟所在地点内侧的平台上

金币2：利用弹墙跳攀爬的场景的上面

金币3：超大幽灵的旁边，右下斜跳跑到幽灵前面后从左边往右边跳来吃金币

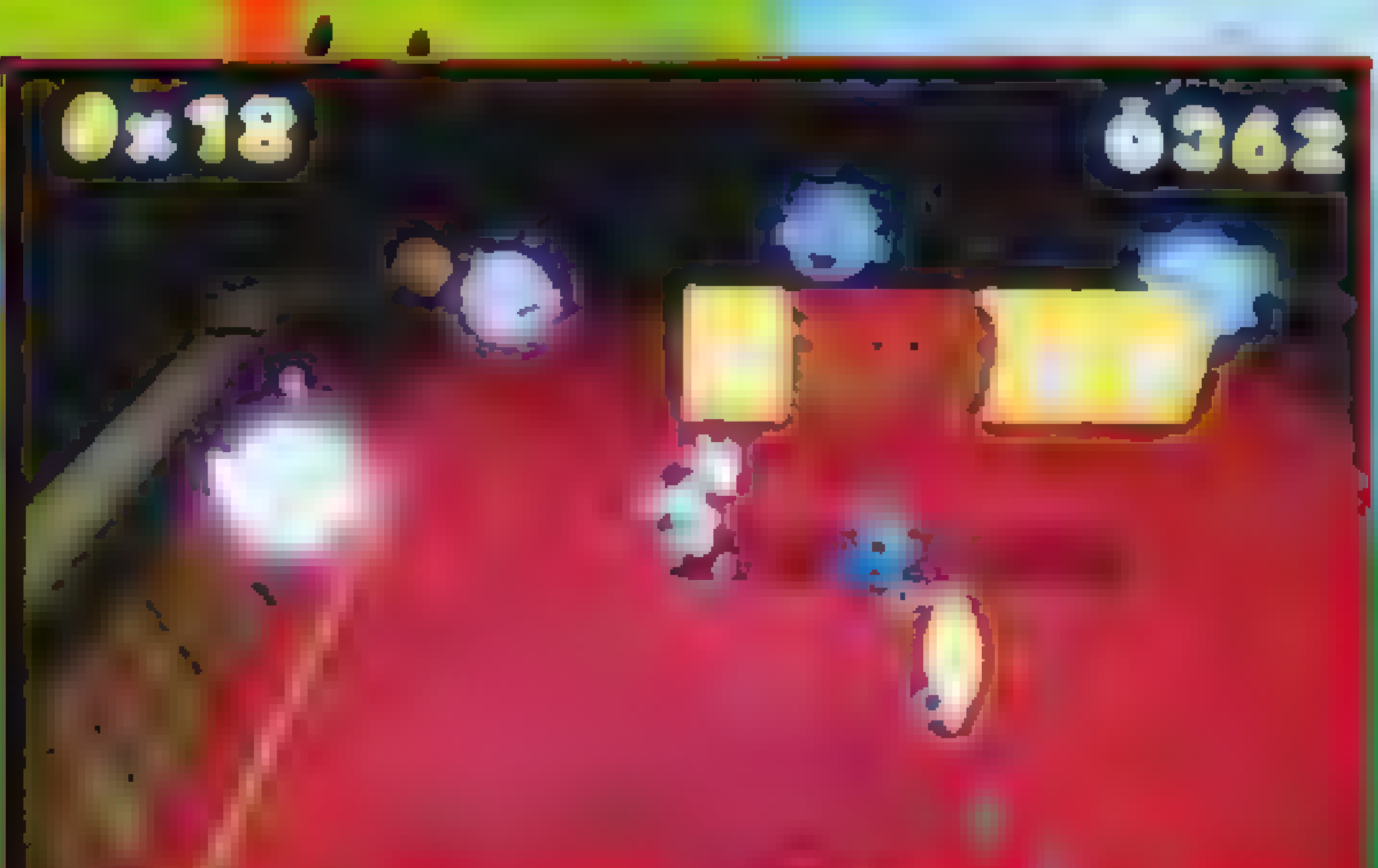
S4-战船

要点：[illegible]

金币1：第一个红色感叹号砖块，从顶出的通路前进就可获得

金币2：第二个红色感叹号砖块，从顶出的通路前进就可获得（用回旋镖回收比较方便）

金币3：第三个红色感叹号砖块，从顶出的通路前进就可获得



第五异世界

S5-1

金币1：红蓝平台的高处，要算好吃到后下面的落点颜色

金币2：横向放铁球的区域的最左边

金币3：长红蓝平台的最前方

S5-2

要点：和之前普通关的关卡一模一样，但是有了影子的追击，难度便直线上升了。

金币1：红色感叹号砖块顶出的落脚点上去后获得。

金币2：红蓝平台的右侧

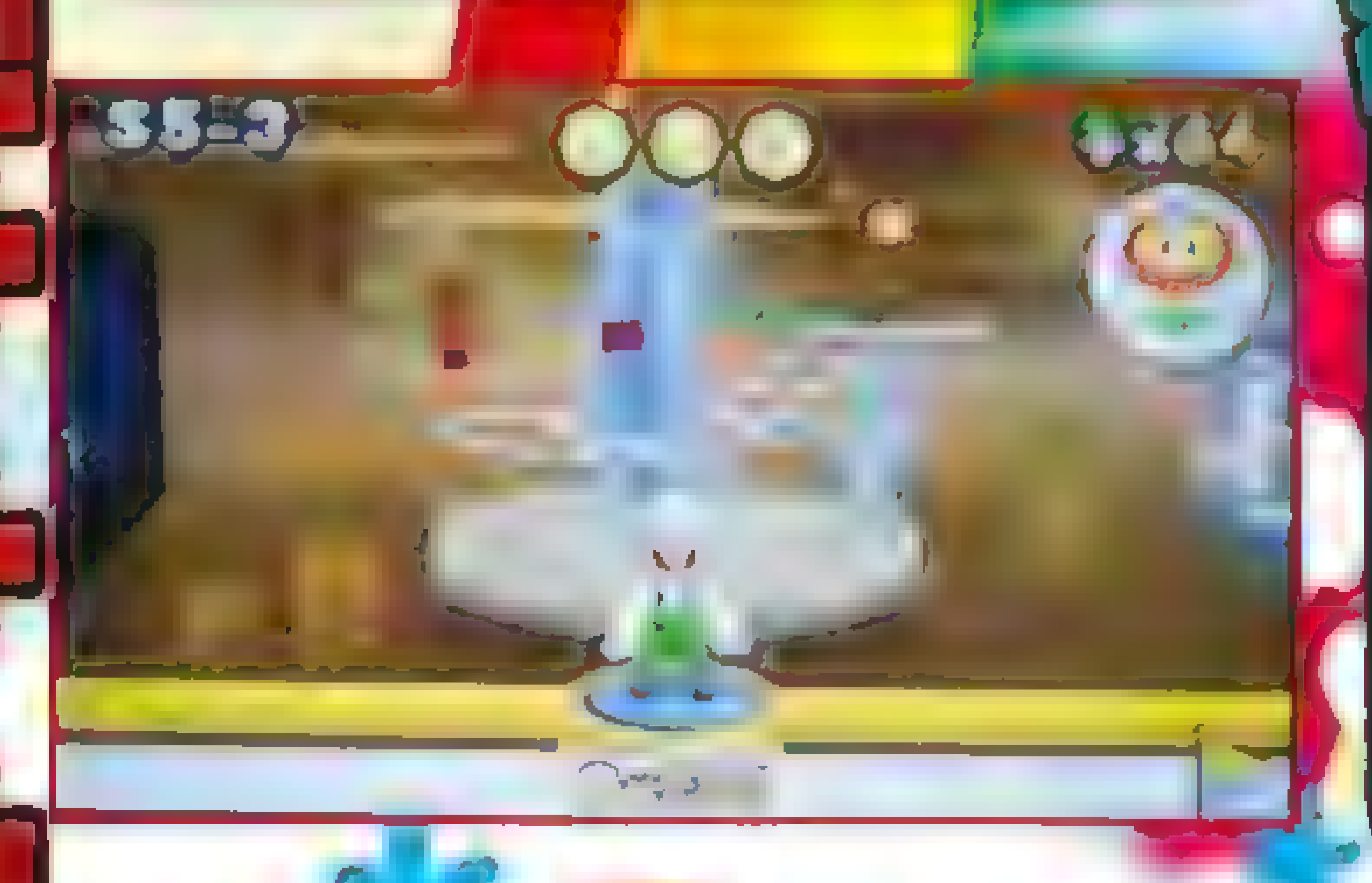
金币3：滚刺和钉刺结合场景中可看到

S5-3

金币1：被最初水柱冲到左上后，左边的问号砖块上面

金币2：途中两个飞行酷力宝的顶部

金币3：最后阶段可看到，在掉落平台上面



S5-4

金币1：传送点左边的饼干上

金币2：上升过程中右边的红饼干上

金币3：上升过程中右边的饼干上

S5-5

要点：鬼屋关卡，原本三个壁画是三个场景的模式取消了，变成了无限循环的关卡，只要进入了错误的传送方块就会回到起始地点，正确的线路是：右→右上→左→内部书架传送点就可来到记录点，然后按照右→右边空中→内部书架（鬼魂房间）→内部书架（幽灵房间）的顺序就可以传送到终点处了。

金币1：打倒记录点的酷力宝

金币2：打倒鬼魂房间的酷力宝

金币3：打倒幽灵房间的酷力宝

S5-城堡

要点：库巴城，需要180个金币才能开启，此外还是30秒限定关卡，而和其他同类关卡不同的是，这里的附加时间只能靠打倒酷力宝才能获得，最后守关是骷髅库巴，小心谨慎。

金币1：漂流网地带的右下

金币2：漂流砖块的最左边

金币3：骷髅库巴出现后的区域的砖块上

第六异世界

S6-1

要点：和普通难度一样的沙漠建筑，不过不同的是没有了大炮，取而代之的是需要你用飞行器来往上飞，顶部是终点，但是你可以从外墙不断往上飞，也可以从建筑内部走，线路十分自由。

金币1：左侧利用飞行器飞上去有黄色平台，然后再往上飞外墙上有个金币

金币2：建筑物内部蓝色平台的上方，可用飞行器进右边内侧上方的门

金币3：终点前高台跳跃点的上空，要启动飞行器

S6-2

金币1： 大量落下平台的右侧

金币2： 途中有分支路线时走左边，弹墙跳到顶部后可获得

金币3： 传送点前的高空，落下时可以获得

S6-3

金币1： 有个延伸到墙壁外面的绿色道路，途中可以获得

金币2： 水管前的绿色按钮上方，需要三连跳在按钮的道路成形前跳到上方来获得金币

金币3： 终点所在的场景左边下面有可以打碎的砖块

S6-4

金币1： 前进后不久的上方绿色平台

金币2： 三个连续的回转平台的右边

金币3： 最后的大批回转平台的左边

S6-5

要点： 鬼屋场景，这里需要乘坐多次移动平台，同时最大的麻烦就是有无法消灭的幽灵会来干扰你，唯一的好方法就是面朝幽灵，让它停住不动不能靠近你，这样平台通过时才不会受到伤害。

金币1： 乘绿色平台到达记录点时，控制箭头反方向走到底有一枚金币

金币2： 记录点后的大型回转平台上

金币3： 进门前右边可以顶出隐藏的砖块，一路顶上去最上面可获得

S6-飞船

要点： 库巴飞船，需要200枚金币来开启。第一个水管进入后是和秃头小库巴战斗，它回旋的路线上会带火，最好等它停了再去踩。当然不进水管也能利用下蹲冲撞撞开挡路的砖块就可以来到右边了。

金币1： 最初绿色水管的右边

金币2： 干掉秃头小库巴后的红蓝平台上，要红平台向上才能获得

金币3： 最后的大片红蓝平台上

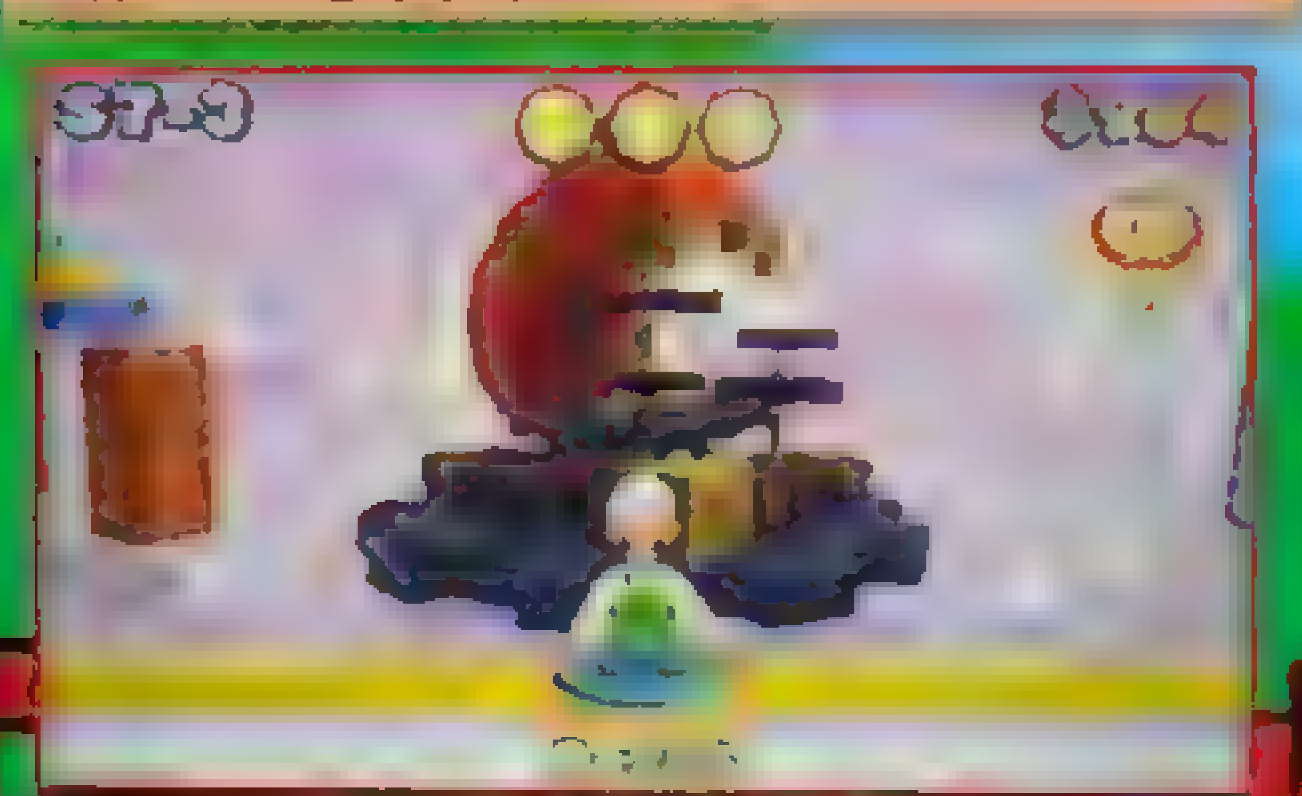
S7-1

要点： 雪山缆索关，关卡构造和普通的一样，但是变成了30秒限定关，同时附加时间还需要干掉回旋镖乌龟，在缆索上面对满天飞的回旋镖还得想着干掉它们的感觉只有自己去体验了。不过本关会给与道具补给，抽到火焰花的话就轻松很多了。

金币1： 左边大树的背后

金币2： 传送到第二个大场景后弹跳到顶部，往右边走一下可看到

金币3： 传送到终点前的传送方块先不要进，往下走有个平台



S7-2

金币1： 第一个场景长条形砖块的上面

金币2： 穿过火焰栏杆后，拐角处的高处有个金币需要弹墙获得

金币3： 回荡的滚刺机关处，只能正面过去的时候获得

S7-3

金币1： 第一个场景左边木台上有个红色感叹号机关，顶出通路后走过去可获得

金币2： 来到时钟处进入12点的洞穴（也就是上面，右边的洞穴通往记录点的通路）

金币3： 记录点后的L型黄色平台处，右上有个平台上有金币，跳跃时机务必算好转动提前量。

S7-4

要点：场景和普通的红蓝平台关卡一样的，但是这次变成了大影子来追逐你，十分难搞，你要规划好跳跃路线一口气前进，带上狸猫形态进关卡会容易一点。

金币1：尖刺砖块旁的蓝色平台

金币2：多个可破坏砖块所在地有个飞行砖块，顶掉后站上去跳跃可获得高处的金币

金币3：最后回转地带的蓝色平台。

S7-城堡

要点：库巴城，需要220个金币才能开启。本关不但是30秒限定关卡，关卡中还会有巨大化的影子来追击你，总的来说就是要一气呵成地通过这个关卡。本关的三个金币十分显眼，但要在追击的间隙获得金币不是件容易的事。

金币1：前期的高柱子上

金币2：墙壁的凹穴里

金币3：障碍地带，需要弹墙跳

S7-5

金币1：飞行砖块的上方，顶掉后跳上去吃

金币2：红色回转场地的上方，这里的转速十分快，很容易被带下去

金币3：最后的传送砖块先不要进，去到上方

第八异世界

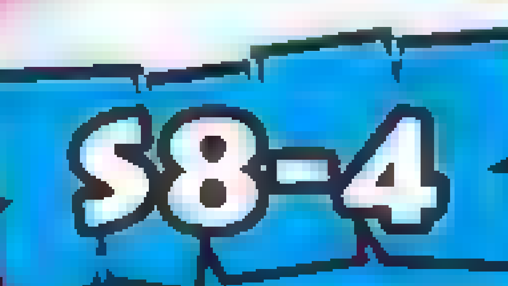
S8-1

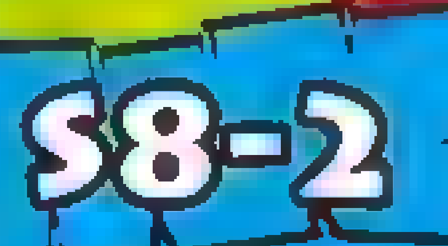
要点：[illegible]

金币1：尖刺秋千的上方

金币2：崩落场地的上方

金币3：绿色水管的上方，需要弹墙跳





S8-2

要点：[illegible]在转动的平台上走动，但能够起跳到下个平[illegible]

金币1：L形转动平台的上面

金币2：有两个并排鼹鼠的地方走左边，进入管道，最后发动螺旋桨就可以获得

金币3：超长旋转平台的顶部下到最右边的时候登上平台就可获得

S8-3

要点：[illegible]子追击你。

金币1：铁板漂流地带，在铁板未完全消失时可以获得

金币2：巨大岩石的右边。

金币3：最后阶段，让巨大影子破坏左边的砖块后可进入获得。

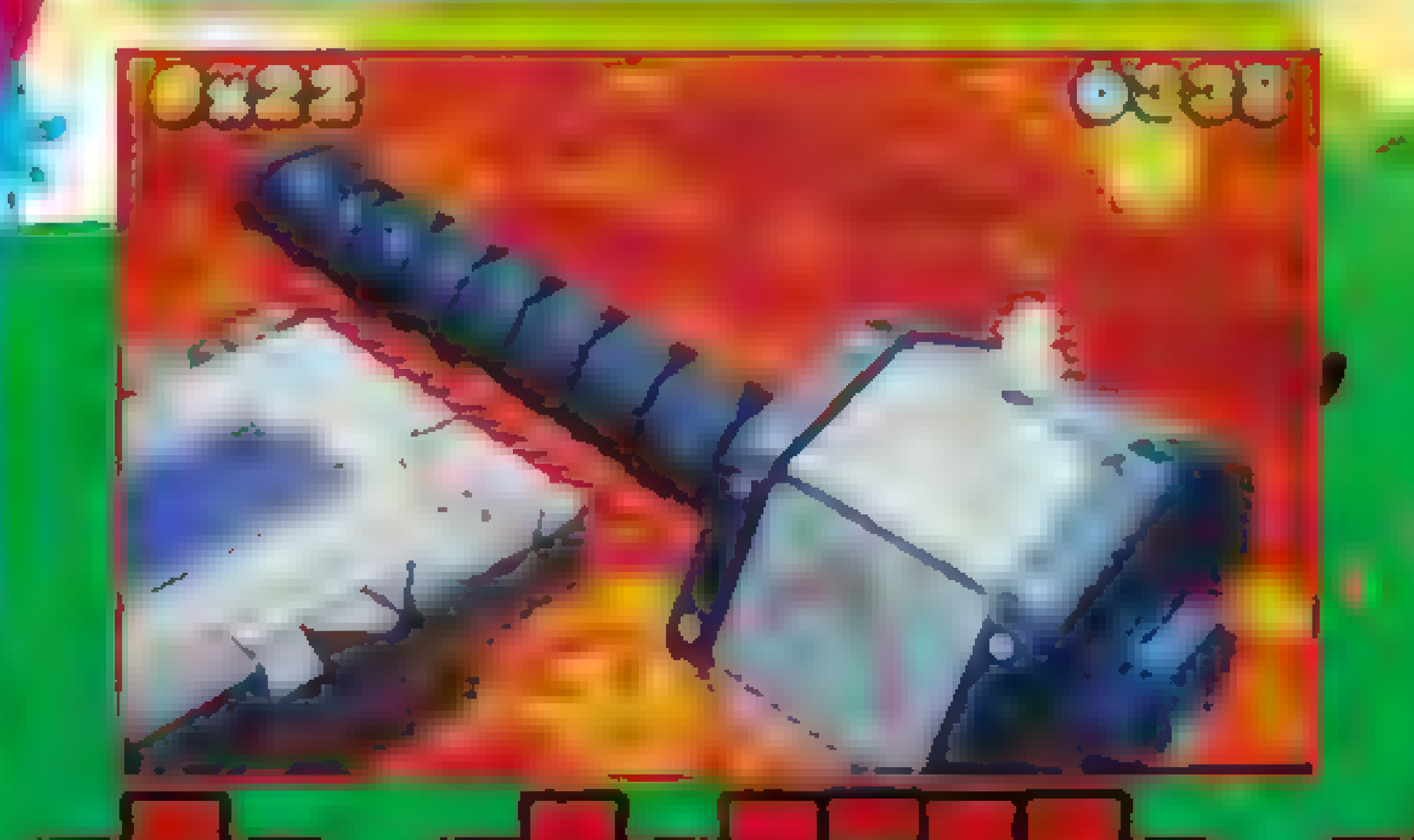
S8-4

要点：[illegible]加强关，30秒限定。

金币1：将螺母转向右侧可获得

金币2：铁网转动时上方可以看到，最好有回旋镖或狸猫形态来回收

金币3：回转场地的最右边，最好有回旋镖或狸猫形态来回收。



S8-5

要点：[illegible]

金币1：第一个小飞船左下被砖块围着
金币2：小船上方延伸出的砖块地面上
金币3：最后大片红色转动平台的左边

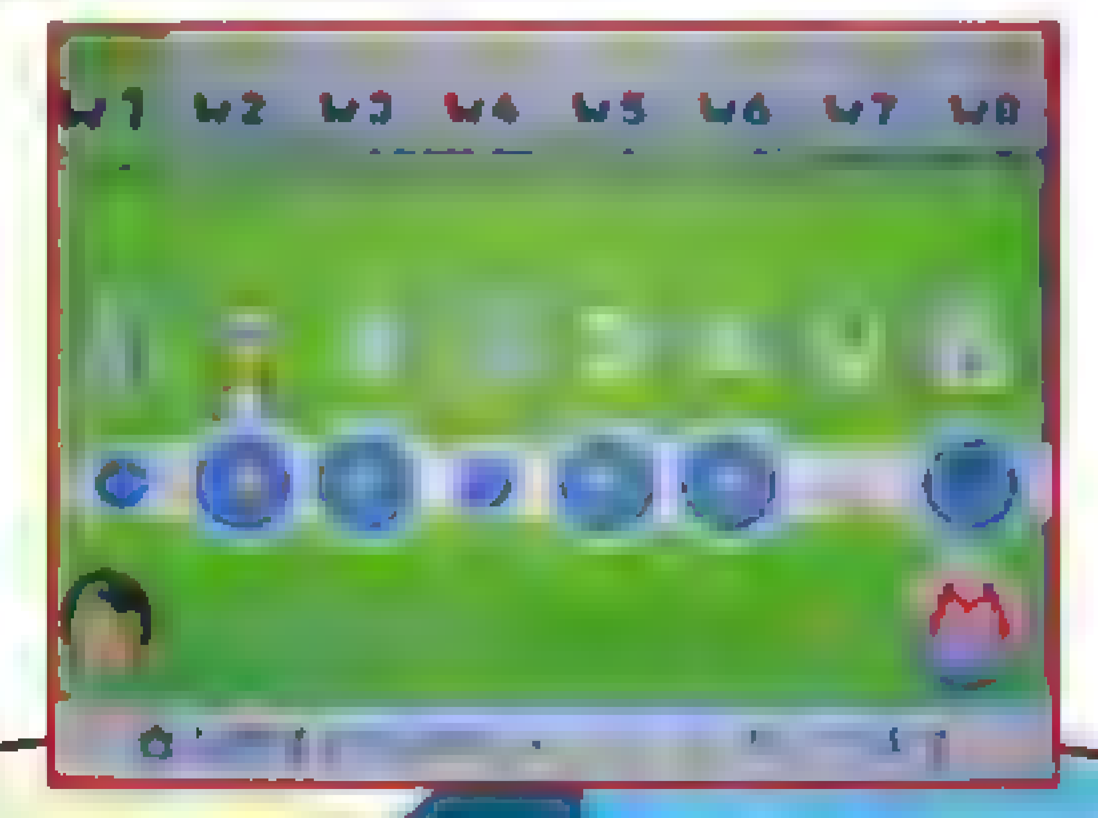
S8-城堡

要点：[illegible]

金币1：箭头平台行进途中的砖块上
金币2：扔锤子乌龟所在场景的左侧
金币3：骷髅库巴登场场景的内部

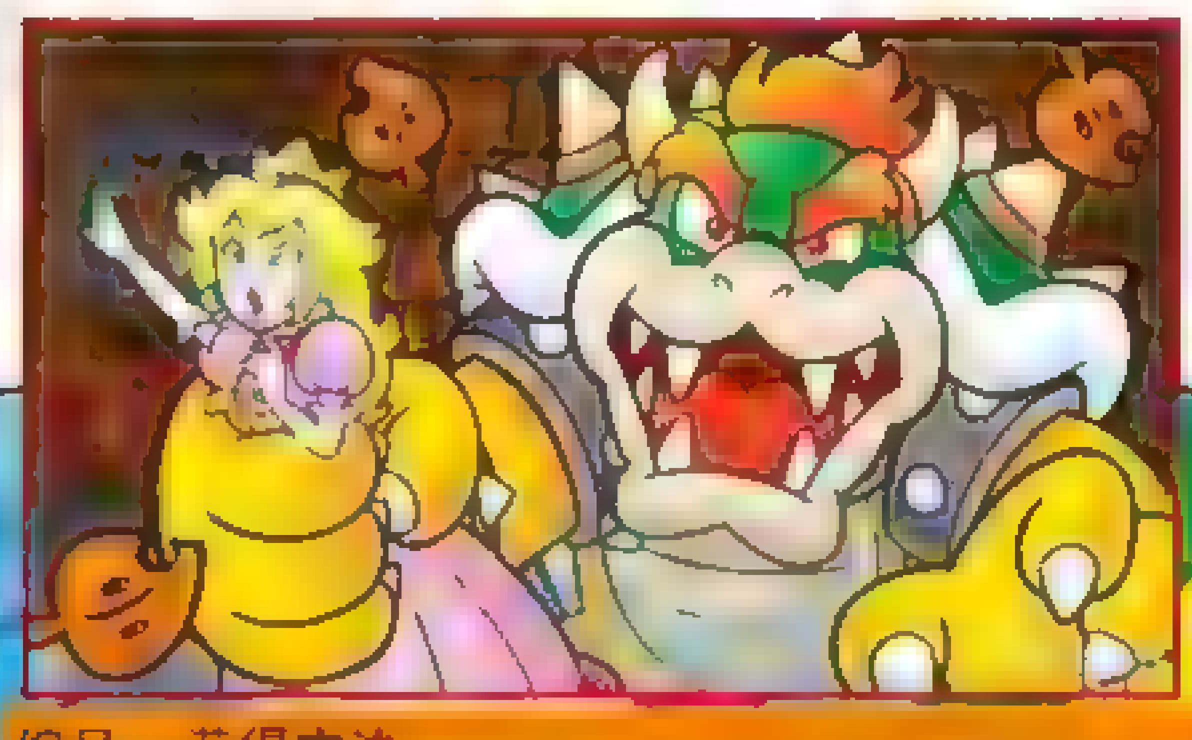
时间挑战

通关后就增加了时间挑战，每关都会统计你过关所用的最快时间。当以上所有挑战都完成后，你可以继续挑战每个关卡的最短时间。值得提一下的是，当你和同样玩此游戏的玩家通信后，每关的下方便会滚动播放你们各自的成就，而最好的成绩则会用金色数字表示。



相册收集

当游戏进度到第三大关的时候，进入这里的蓝色蘑菇房可查看相册。游戏过场中的一些照片都可以在这里看到。同时这些照片还能存到SD卡里去，用3DS的相机功能欣赏。不过有些照片需要完成特殊条件才能获得。



编号	获得方法
01	序章剧情
02	进入第二大关
03	进入第三大关
04	进入第四大关
05	进入第五大关
06	进入第六大关
07	进入第七大关
08	进入第八大关
09	用马里奥完成第八大关的最后一关
10	用路易完成第八大关的最后一关
11	通关结局图片
12	完成所有特殊关卡后，再次第八大关的最后一关

王冠关

和以前游戏一样，在游戏完成度达成一定条件后，存档选择界面就会出现星星。本作中一共有5颗这种星星，全部达成后才能够挑战最后的隐藏关卡——王冠。这5颗星星的获得方法分别是：

1 打出普通关卡的结局
2 完成所有的普通关卡
3 完成所有的特殊关卡，然后再次完成普通的最终关
4 获得所有关卡中的星星金币（紫色神秘箱内的星星金币数量不作要求）
5.所有关卡都用马里奥和路易两个人通过一次关，并碰触终点旗帜的顶部获得加命奖励

※第5个条件的完成情况可在选关时查看，下屏会有M和L以及黄色旗帜三个图标，分别代表了用马里奥过关、用路易过关和碰触终点旗帜顶部。

《跨过我的尸体》是PS时代的异色作品，虽然按名声并不能跻身当时的一线作品，但其独特的系统和设定都令尝试过的玩家为之倾倒。如今《俺尸》在时隔12年后经过重制再次回到了玩家们的视线中，水墨风格的精美画面、新增的各种系统要素都体现了制作方满满的诚意。

文 苍穹　美编 Juxi

跨过我的尸体		
俺の尸を越えてゆけ		
SCEJ	RPG	2011年11月10日
日版	1人	4980日元
无对应周边		

系统详解

家族发展

角色能力

家族发展的基本是族人能力的提升，下面先介绍一下本作中角色的各项能力。能力界面如图所示，按——键可以切换页面，基本能力分为心、技、体三大类，每一类都由火、水、风、土四种属性表示。数值的影响各有差别，“心”主要影响角色的性格，即其在战斗时的战术提案以及忠诚心

的浮动。“技”影响角色使用法术时的威力以及受到法术攻击时的抵抗力；“体”影响角色的攻、防、敏速（敏捷+速度）、体力这4项基本能力。能力的具体影响如下：

心·火：战斗中的提案重视发动攻击，忠诚心的变化幅度较大。

心·水：战斗中的提案重视进行回复，不容易离家出走。

心·风：战斗中的提案重视突袭弱点，较容易离家出走。

心·土：战斗中的提案更加重视防御，不容易离家出走。

技·火：影响火属性攻击的威力和防御力。

技·水：影响水属性攻击的威力和防御力。

技·风：影响风属性攻击的威力和防御力，以及所有法术的成功率。

技·土：影响土属性攻击的威力和防御力，以及对所有法术的回避率。

体·火：影响物理攻击的攻击力。

体·水：影响角色的体力最大值。

体·风：影响行动速度和回避率，即敏速性以及命中率。

体·土：影响对物理攻击的防御力。

心、技达到一定数值后才能习得相应的法术和奥义。这些能力会随角色年龄增长而发生变化，角色在升级时会有所提升，而利用道具和饰品类装备也可以提升这些基本能力。屏幕右侧来回跳动的条状物表明该项能力的成长性，条状物越长、波动幅度越大，则角色升级时的能力提升就越多。素质是与生俱来的，由父母的基因所决定，无法改变。升级时数值的成长还与角色的性别和职业有一定关系。

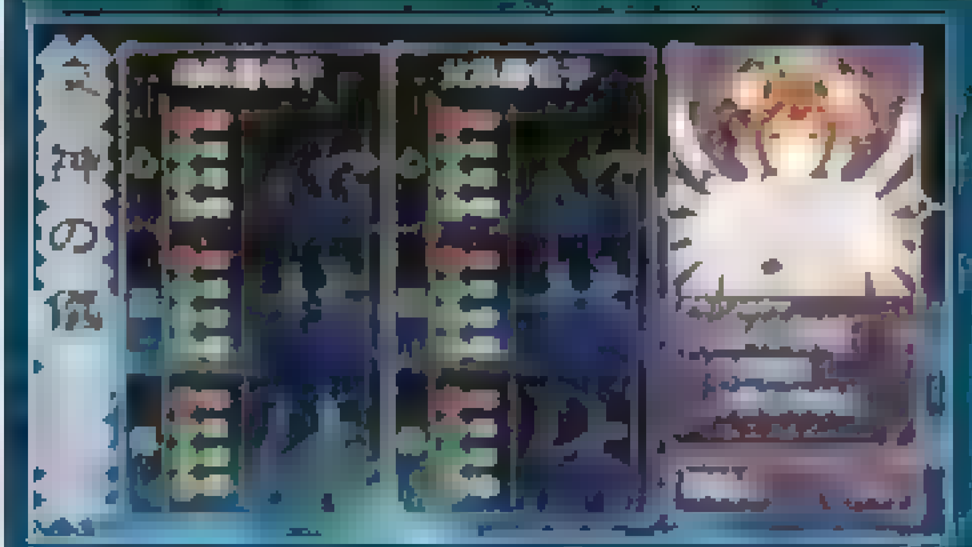
体力和技力即HP和MP，攻击、防御和敏速由角色的基本能力、当前装备及健康状态共同决定，战胜即战胜点，相当于同类游戏中的经验值，健康象征着角色当前身体状况状态，忠心表示族人对玩家的忠诚度，这两项数值的影响具体参见后文。

角色的装备分为四大类：武器、铠甲、头盔（兜）和饰品。武器主要影响物理攻击力，铠甲和头盔影响物理防御力，饰品则影响敏速性，且能提升特定的基本能力。武器共有刀剑、薙刀、弓、枪、槌、爪、大筒、扇8大类，防具则分轻、中、大、重4种，武器和防具对职业和性别有一定的限制。另外值得注意的是，部分装备带有诅咒或祝福字样，会附加额外的属性或效果，具体可以按△键进行查看。

健康与死亡：正常情况下角色的健康值为100。当角色在战斗中受到伤害，或在迷宫中持续奔跑导致体力下降过多（不足体力最大值的75%），而没有及时进行回复的话，健康值就会开始徐徐减少。当为期一个月的出阵结束时玩家不打算返回根据地，而是选择“续行”继续探索迷宫，那么角色的攻、防、体、速4项能力就会随健康值的下降而成比例减少。队伍返回京都或是直接在根据地菜单中选择“休养”后，族人的健康值就会自动回复，回复量与年龄成反比，另外也可以花钱购买药品进行回复。健康值较低时还容易生病，直到康复前每个月都会扣除一定的健康值。当角色进入暮年后，越临近死亡健康值越低，直至寿终正寝。注意，如果角色在战斗中被击倒，虽然战后能自动复活，但会处在体力1、健康0的极度危险状态，此时返回根据地有一定几率会因重伤不治而直接死亡。

忠心与离家：正常情况下角色的忠心为100。如果玩家在战斗中否决队员的战术提案，或是在族人身体健康的情况下不带其出阵杀敌，而是令他坐冷板凳，其忠心就会有所下降。当忠心极低时有可能发生离家出走事件，该角色会带着身上的全部装备和部分金钱一去不返，务必要避免这种情况发生。提升忠心的方法有很多，出阵前指派其为队长、在战斗中采纳队员的战术提案、用“授与”指令送给他各种珍品、令其进行交神等都可以提升忠诚心。

TIPS 游戏中按SELECT键为截图功能，图片保存在\PSP\SCREENSHOT路径下。



由于受到“绝种的诅咒”，主人公一族只能通过“交神”来留下子嗣。族人在成长到8个月大、元服过后才能进行交神，而交神需要消耗一定的奉纳点，能力越高的神明所要求的奉纳点数越多，奉纳点通过在战斗中击败敌人得到。PSP版新增了“神明成长”系统，即与同一个神明交神次数越多，他/她的基因就会越好，与其交神时台词会有所变化，其在天界的排位会提升，当然交神所需的奉纳点也将增多。在列表中有部分神明的头像处会写着“行方不明”，这些神都被朱点童子所封印，需要达成特定的条件才能解放，具体可以参看攻略最后的附表。

交神的意义不仅仅在于留下子嗣，更重要的是让家族的基因变得更加优秀，最终使族人的能力越来越强。在神明列表中按下△键能查看其基因情况，可以看到心、技、体的基因都分为“母系”和“父系”两条，其实人类的基因也分为母系和父系两条，只不过惟有在交神之仪开始后的瞬间才能看到。孩子从父、母那里各随机得到一条基因作为自己的父、母系基因，交神后基因的各项数值会根据父母双方的素质有所提升，但有一定的随机性。在交神时建议选择与族人能力互补的神明，使其正好能够弥补族人某项属性上的不足，这样才能让子代的素质稳步提升。子代的素质与父母交神时的能力值无关，想要生出素质优秀的孩子，适当的S/L是少不了的。另外，有时候明明在交神之仪时看到孩子的基因很出色，但实际能力却较为一般，这是因为优秀的基因并没有显示在其身上，只要令其进行交神，子代就会把这个优秀的基因继承并展现出来，即“隔代遗传”。

交神时有一定的几率会生出双胞胎或是龙凤胎，不同神明生下双胞胎或龙凤胎的几率各不相同（“片羽ノお业”、“阿狛・吽狛”、“阴阳几中”的几率较高），根据家族当前的人数情况，最终几率还会进行修正，即当前家族的人数越少，生出双胞胎或龙凤胎的几率越高。

年龄与时期

由于受“短命的诅咒”所影响，族人的寿命一般无法超过2年，而在其短暂的一生中分为三个时期：

幼年期（0～2个月）： 在交神后隔一个月，孩子就会被送到京都，由玩家给其取名并决定职业。处在幼年期的族人无法出阵，他们会留在根据地进行修行（头像边出现“自习”字样），玩家也可以给他们指派导师（孩子头像边出现“训练”字样、导师头像边出现“指导”字样）。有导师指导的族人在幼年期的能力提升会更多（导师越强、提升越多），如果导师是亲生父母且与孩子职业相同，子女还能够把父母已领悟的奥义传承下来。

成长期（3个月～1岁零2个月）： 角色的各项能力开始随着年龄的增长而飞速提升，尤以“体”增长得最快，健康度的恢复也很快。3个月大的族人就可以编入实战部队，在其初次出阵时要格外小心，因为纵使用优质装备提升攻防，新人的体力还是相对较低的，在战斗时建议放到后列并加以保护。族人在8个月大时会元服，即表示其已成人，此后方可进行交神之仪。

晚熟期（1岁零3个月～）： 此阶段“体”基本不会增长，“心”和“技”仍会有些许提升。迈入老年后健康度会大幅降低，已不太适合出阵，可以考虑将其从前线撤下来，用于训练年轻人、发挥余热。年龄超过1岁零5个月后角色就有可能死亡，理论寿命不会超过2年零1个月，当主死亡的话还需要选择下一任当主。

反魂之仪： 当角色濒临死亡，而其亲生父母或祖父母尚在队中且不是现任当主，就有一定几率触发“反魂之仪”。长辈将献出自己的灵魂，让子女的生命得以延续。反魂之仪结束后长辈直接死亡，重获新生的子女发色和瞳孔颜色会发生改变。

家族氏神： 当族人的实力到达一定水准后（与心、技、体数值和遗传基因的素质有关），在死亡时乙花会询问是否将其供奉为“氏神”，确定的话其就会加入交神列表、位列仙班。家族供奉的氏神上限为20人。

通信要素

本作支持利用PSP的无线通信功能与其他玩家进行联机，三种形式形式分别如下：

养子： 召开“交换会”，可以从其他玩家处领受一名角色作为养子。该角色并不会从本家消失，而是由系统制作出一个分身送到其他家族。

分社： 进行“分社之仪”，可以从其他玩家处迎接一位氏神。氏神并不会从交神列表中消失，而是由系统制作出一个分身送到其他玩家的列表中。

结魂： 举办“合魂之宴”能够让两个家族的成员结合并生下后代，作为PSP版的新增要素略有些破坏剧情设定之嫌。由于结魂是不需要消耗奉纳点的，运用得当的话能够让家族基因迅速得到优化，因此有机会的话不妨与其他玩家多多进行。

京都复兴

由于妖怪的袭击而破败不堪的京都百废待兴，玩家在壮大家族的同时也要着力于建设城镇，经济实力是战斗部队最强有力的后盾。

部门投资

在菜单中选择“复兴”－“投资”后可以看到，京都主要分为4个部门：商业、宗教、娱乐、公共。城镇中的一些新设施需要在投资相应部门后才会出现，已有的设施也会在有资金援助后增加功能。投资商业部门可以令商店中出售的武器、防具、饰品和道具的种类增加；投资宗教部门可以重建神社，取悦神明，进而令交神所要求的奉纳点有所降低；投资娱乐部门可以强化幻灯屋和姿绘屋；公共部门的发展与其他三个部门的投资额度挂钩，也可以单独进行投资，对汉方药屋、相场屋、刀锻冶屋有直接影响。PSP版各部门的投资上限分别为：商业部门80万、宗教部门200万、娱乐部门50万、公共部门50万，共计380万，而且超出上限的资金也不像原版那样照样扣除。

在“复兴”－“概况”项目中可以查看京都当前的人口、职业构成比例等信息，而“町并”一项则可以看到城镇的直观景象，随着玩家投资的增加，这里会越来越繁华，如果当月有民间祭祀等活动，城镇也会热闹非常。

设施功能

武器/防具/杂货/装饰品屋： 可以买卖各种道具的商店，初期可选的种类很少，只有增加投资额度才能出现更优质的商品。随着季节的更迭，贩卖的商品种类会不断轮换，有时还会进行打折促销活动，店铺的背景图案会显示具体打几折，想要采购的话就不要错过这个机会。

汉方药屋： 与普通杂货屋不同，这里出售的是回复“健康度”的特效药品，随着投资额度的增加会出现效果更好的药品。需要注意的是每名角色每个月在此只能服用一剂特效药，而且并不能起到延长寿命的功效。

相场屋： 米、盐、麦等产品的贩卖场，随着时间的推移，产品的价格会上下浮动。玩家在购入商品的半年后会自动卖出，并由乙花结算是盈利还是赔本。简单来说就是一个做买卖赚钱的场所。

幻灯屋： 即照相馆，玩家可以选择不同的相框图案给自己家族当前的成员来一张大合照。娱乐部门的投资额度越高，可选的相框图案就越多。照片的上限为30张，可以在菜单的“年谱”－“在りし日の一族”项目中查看。

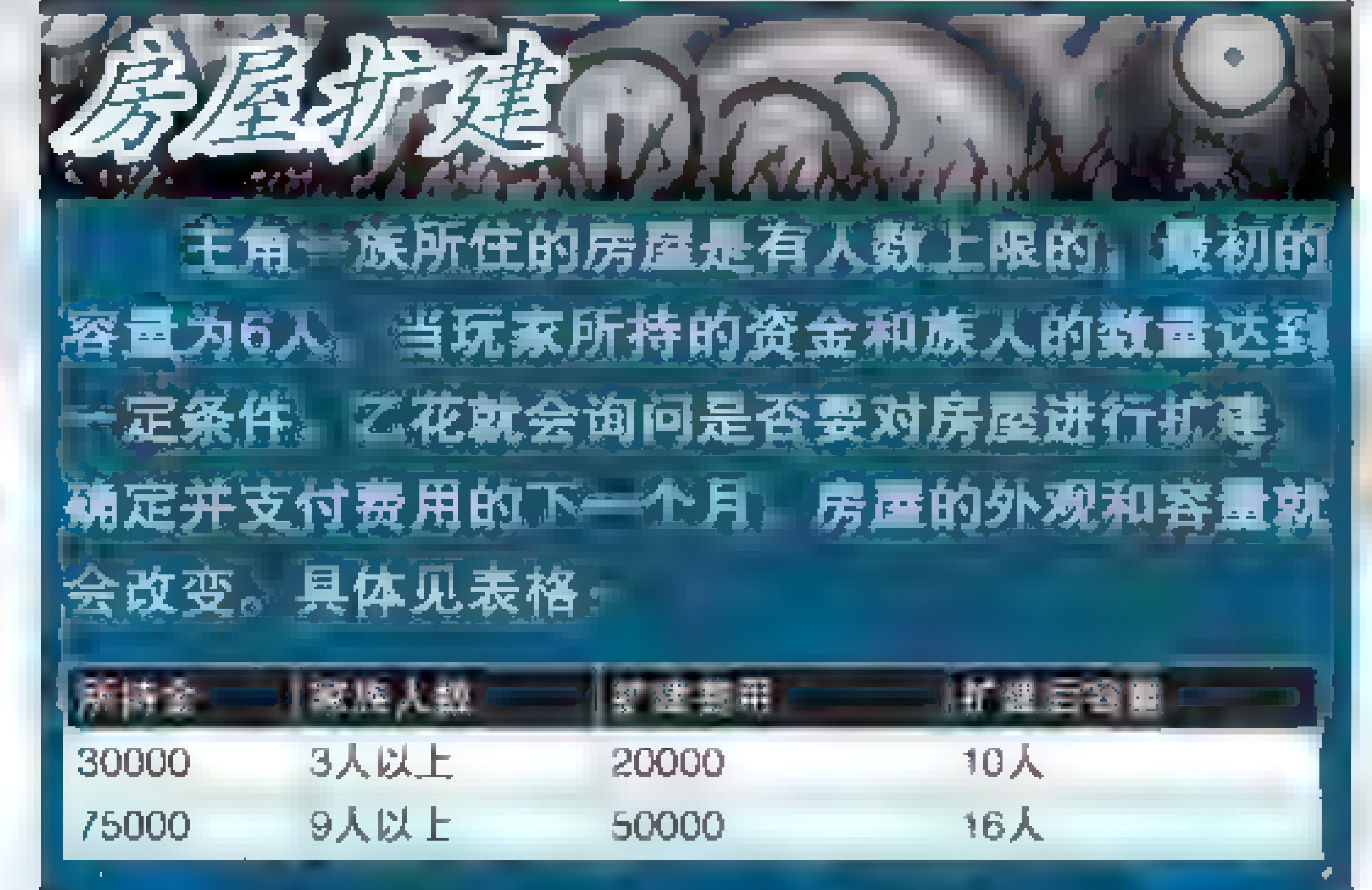
姿绘屋： 购买美人画和武士图的场所，算是游戏中的一个收集要素，PSP版也追加了不少新图画。娱乐部门的投资额度越高，出售的图画种类就越多。已购入的图画可以在“道具”－“藏”－“姿绘”项目中阅览。

刀锻冶屋： PSP版的新增要素，刀匠剑福可以为职业为剑士的族人锻造刀剑。族人的“体·火”能力越强，刀剑的初始攻击力越高（“体·火”值的1/3），所需的金额也越高。打造出来的刀剑可以由玩家起名，只有指定的角色能够装备，当该角色死亡时，若家族中没有职业为剑士的族人，刀剑会被放入仓库，以后可以用“授与”指令传给他人。

刀剑的培养： 锻造出来的刀剑具有一定的养成性，当族人装备着它在战斗中升级时，刀剑的基本攻击力也会有所提升。当持有刀剑的角色死亡时，其遗志会为刀剑追加随机的祝福效果（最多累积4种），玩家可以把刀剑传给家族中的其他剑士继续培养。如果装备着打造出来的刀剑挑战BOSS失败、刀主人在战后死亡的话，刀剑会被附加随机的诅咒效果，想要解除诅咒必须先去击倒该BOSS（并不需要装备着被诅咒的刀去挑战）。

跨过我的尸体

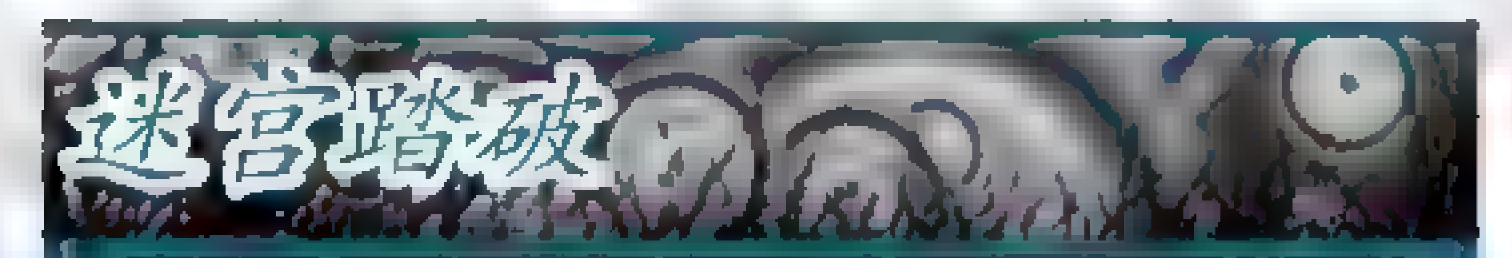
TIPS 当家中没有后继者接任当主，或是族人总数超过256人，游戏便宣告GAME OVER



房屋扩建

主角一族所住的房屋是有人数上限的，最初的容量为6人。当玩家所持的资金和族人的数量达到一定条件，乙花就会询问是否要对房屋进行扩建，确定并支付费用的下一个月，房屋的外观和容量就会改变。具体见表格：

所持金	家族人数	扩建费用	扩建后容量
30000	3人以上	20000	10人
75000	9人以上	50000	16人



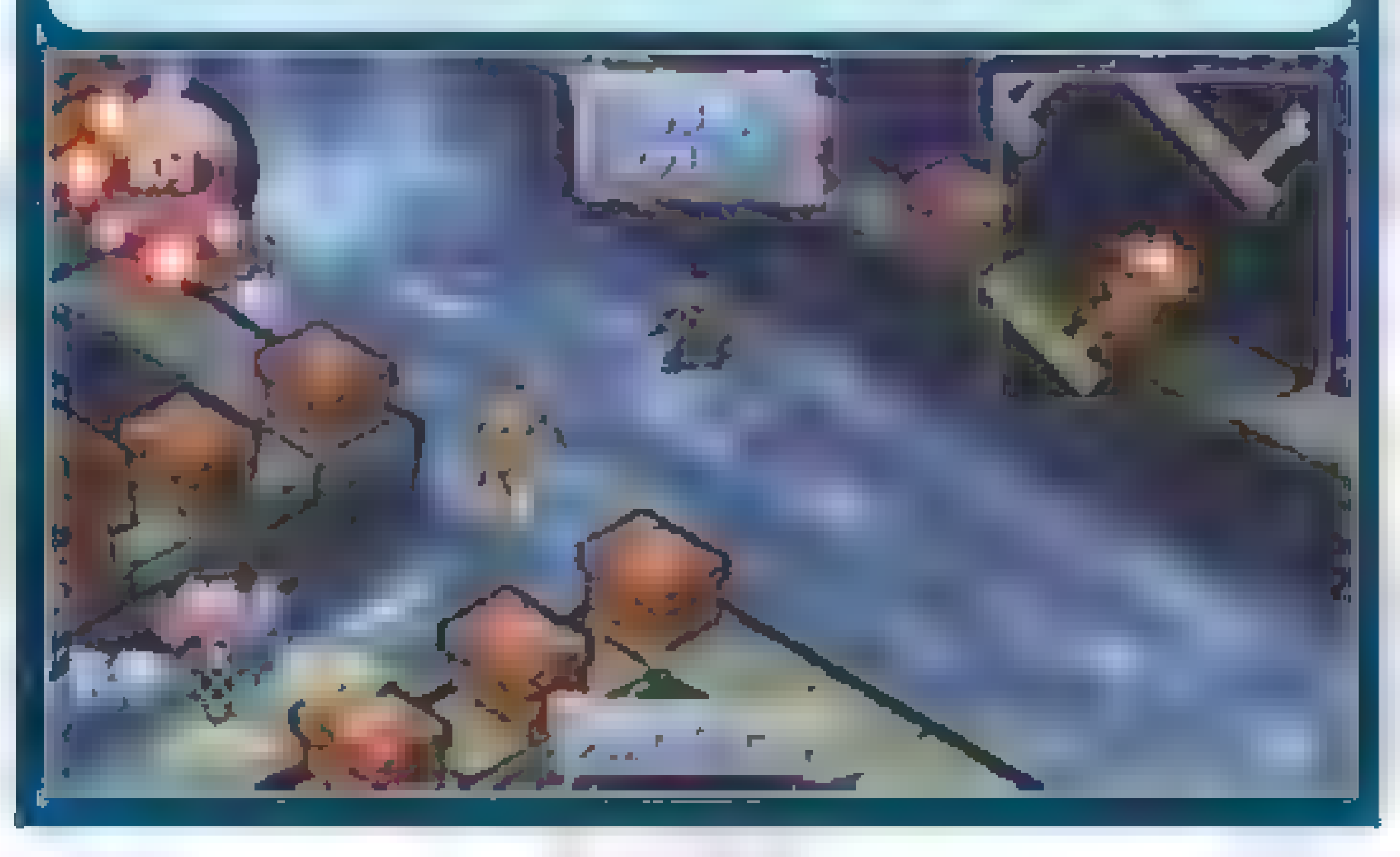
队伍出阵

在“一族”－“出击准备”项目可以决定出阵的角色，最多4人。确认队长后可以让乙花给出阵队员自动换上当前的最强装备，非常方便，而留守角色的健康度能得到回复。出阵队伍除了角色身上的装备外，其他道具都是放在“携带袋”中的，上限为30个，如果超过上限就要丢弃道具。因此每次出阵前别忘了整理携带袋，把不需要的道具卖掉或放入仓库（藏）中。

迷宫踏破

时间流逝：游戏中1年分12个月，每次出阵、交神或休养都会令时间推移1个月，其他指令则无影响。在迷宫界面时，屏幕左上方会出现8团火炎代表时间，部队在移动时时间会缓缓流逝，约30秒熄灭1团火炎（与玩家所选的难度无关），全部燃尽后一个月结束。发生战斗后随着敌我双方轮流行动，时间也会逐渐流逝，具体速度与玩家所选的难度成反比，即难度越高、时间流逝越慢。

狂热红火：表示时间的火炎普通情况下是蓝色的，但有时会出现红色的“狂热红火”。在红火表示的时间段下，地图上的敌人会疯狂地追逐玩家，还有一定几率直接传送并包围在玩家身边。此时它们掉落稀有道具、装备的几率也会大幅提升，因此是最好的刷宝时段。不过由于敌方大将一旦逃跑，所有宝物就都会被它带走，因此在红火的刷宝期间果断击杀敌大将才是明智的选择。



奔跑与健康：游戏中的迷宫很大，想要靠步行在1个月内走完基本是不可能的，按住X键可以令角色奔跑前进，但奔跑时全队的体力值都会徐徐降低。当队伍中有角色的体力下降到最大值的75%以下时，地图上会出现“健康度注意”字样，此时无法再奔跑。坚持继续行动而不进行补血的话，健康值就会开始下降。在一个月的时间结束后选择“续行”而不是“归还”的话，队员的能力会根据健康值的减少有所降低，具体数值可以进入“体调变化”一项查看。

讨伐强化：有时乙花会通知本月是天皇定下的讨伐强化月，在离开京都进入地图界面后，画面左下角就会显示“××讨伐强化月”字样。此时若前往指定的迷宫击倒敌人，在返回根据地后会得到朝廷赏赐的金钱，杀敌越多得到的额外金钱越多。在游戏前期是致富的有效手段。

宝箱陷阱：迷宫中不少宝箱都暗藏机关陷阱，以下是全部陷阱效果。1.发生爆炸，队长的体力下降；2.角色中毒，一定时间内体力持续下降；3.陷入迟缓，一定时间内移动速度大幅降低；4.陷入沉睡，一定时间内无法行动；5.陷入混乱，行动方向随机变化；6.地图上的敌人时隐时现；7.瞬间返回本区域入口；8.在宝箱周围召唤出敌人；9.受到隐藏在宝箱内敌人的袭击。

气候效果：气候是PSP版的新增要素，根据季节和迷宫的特点，场景会追加特殊的强制效果，无法用道具解除。以下是全部气候的影响：

迷宫	气候	效果
冬天各迷宫的户外部分	粉雪	火属性威力下降
九重楼・四～六年坂	土砂降り	火属性威力下降、视野不良
红莲の祠・一ノ宴～炎舞廊	热气	火属性威力上升
红莲の祠・八ノ宴～非の印	溶岩	火属性威力大幅上升
忘我流水道	冷气	火属性威力下降
亲王镇魂墓・金色馆	邪气	战斗时我方无法使用法术
地狱巡り・亡者砂漠	瘴气	通常攻击威力下降

御前试合

由朝廷举办的“讨伐队选考试合”每年有春、夏两次，分别在3月和8月举行，是快速积蓄金钱和奉纳点的良机。玩家在8月的比赛中取得前4名以上的成绩后，才会受邀参加3月的比赛。春季赛的部队比夏季赛少8支，因此比赛场次会少一轮，但对手的实力会有所增强。PSP版的御前试合战斗中禁止使用道具，“退却”指令变成“投降（降参）”。每两次战斗的间隙会给玩家一个准备的机会，此时可以使用道具进行回复或更换装备，不想继续打也可以选择“弃权”。在御前试合的战斗中获胜可以得到不少战胜点，但是没有战利品。直接击倒对手的大将虽然能够获胜，但若是全灭敌人则可以获得“一本胜ち赏”的金钱奖励，经验当然也更多。另外如果双方在限定回合内不分胜负，则以给对方造成的总伤害、自己队伍受到的总伤害等细节来判断胜负。最后获得“优胜”的队伍会获得大量的金钱，还可以从9种奖品中任选5个，获得“准优胜”则只能选择3个。

御前试合的难度会随着游戏的进程逐渐提升，具体分为4个时段：1.游戏开始后；2.击倒大江山的朱点童子后；3.击倒1个“发”后；4.击倒6个“发”后。难度越高，获得优胜时可选的奖品质量越好。

战斗系统

基本要点

偷袭：在地图上与敌人接触就会进入战斗。如果从敌人的背部靠近，则战斗中可以触发“先制攻击”，我方全体不受敏速值影响强制先攻；如若被敌人从后方靠近，则会陷入“被偷袭”的不利局面，敌方强制先攻且我方的阵型前后调转。在战斗结束后短暂的几秒内，地图上的敌人都是保持原地不动的，这时就是最好的偷袭机会。

角子机：战斗开始前屏幕下方的角子机会自行转动并停下，正中央显示的就是此战过后可以得到的战利品（金钱也包括在战利品中）。白色字体表示玩家已拿到过该道具，黄色字体的是尚未拿到的道具，绿色的则是解放神明相关的重要道具“朱ノ首轮”。如果3列皆为同一种道具，战后得到的战胜点会变为2倍，如果3列皆为★，则战后能得到3倍的战胜点。

队长：我方在出阵前必须指定队长，现任当主在列的情况下强制担任队长。一旦队长被击倒，战斗就宣告失败，部队直接返回根据地。敌人方面同样有类似的设定，妖怪名称中带有“大将”字样的固定为队长，击倒它可以快速结束战斗并得到全部战利品，但战胜点是根据击倒的敌人种类和数量计算的。另外，敌方队长在有杂兵、自己体力不足1/4，或没有其他杂兵、自己体力不足1/2的时候有较高的几率逃跑，敌大将一旦逃跑就会带走全部战利品。

战术提案：我方除了队长以外的角色，在轮到其行动时都会给出3种战术提案供玩家选择。如果3种提案都不适合当前的战况，玩家也可以按×键否决提案，自己给队员下达详细的指令。采取队员的提案能令其忠心提升，反之则会让忠心下降。本作中队员的AI不错，因此非BOSS战或刷宝的特殊场合，还是尽量选择队员们的战术提案展开战斗吧！

保护：“防御”指令可以让角色受到的物理、属性伤害减轻一半。本作中的防御指令并不只对自己有效，在选择“防御”后再指定其他的角色，可以起到保护濒死队员的效果，被保护的队员完全不会受伤。

阵型与职业

战斗中敌我双方分为前、后两列，后列受到的伤害相对较小，不过部分职业在后列时无法攻击到敌人。当一方的角色全部位于一列时没有前后之分，也就不存在减轻伤害的效果。摆出合适的阵型可以减轻范围性法术的伤害，而想要改变角色的站位在战斗中按L、R键即可。

本作中共有8种职业，除了最初的剑士、薙刀士、弓使3种外，其他5种职业需要得到相应的指南书后才能开启，具体关系如后表，能刷到指南书的迷宫是固定的，但会掉落的怪物并不是惟一的，表格中提供的仅供参考。

跨过我的尸体

职业	指南书	掉落参考
枪使	枪の指南	尻子玉大将（相翼院・前）
拳法家	拳の指南	红こべ大将（九重楼・前）
破坏者	槌の指南	红こべ大将（鸟居千万宫・前）
大筒士	筒の指南	燃え发大将（亲王镇魂墓）
舞蹈家	扇の指南	红こべ大将（红莲の祠）

剑士：使用武器为刀剑，能装备重防具，在前列方可攻击，且只能攻击敌方前列单体。剑士的攻守平衡，能给敌方造成稳定的杀伤。

薙刀士：使用武器为薙刀，能装备大防具，在后列可以攻击敌方前列单体，位于前列时能够一次性攻击敌方前列全体，杂兵战时的片杀效果出色。

弓使：使用武器为弓，能装备中防具，无论位于前、后列都能狙击敌方任意位置的单体，虽然防御力较低，但点杀敌方后列单位的效果出众。

枪使：使用武器为枪，能装备大防具，在后列可以攻击敌方前列单体，位于前列时攻击可以贯穿前后列处在一线上的敌人，攻击威力也不弱。

拳法家：使用武器为爪，能装备中防具，处在前列攻击敌方前列单位时，有一定几率能使出2～3连击。PSP版新增了"飞踢"攻击，在后列时可以飞踢敌方前列单体，位于前列时可以飞踢敌方后列单体。虽然防御力稍低，但是速度快，回避率高。

破坏者：使用武器为槌，能装备重防具，在前列方可攻击敌方前列单体，单发物理攻击是全部职业中威力最大的，但落空几率也是最高的，另外"技"的成长较低。

大筒士：使用武器为大筒，只能装备轻防具。大筒又分为单发和散弹两种类型，前者的性质与弓相同，装备散弹型时位于后列能攻击敌方前列全体，位于前列时则能攻击到敌方全员，是片杀最为出色的职业，不过防御力低下，命中率也相较弓使为低。

舞蹈家：使用武器为扇，只能装备轻防具，无论位于前、后列都能攻击敌方一列上的单位。防御力低下的舞蹈家回避率不俗，虽然物理攻击力是全部职业中最低的，但"技"的成长有加成，长于法术攻击。

法术与奥义

游戏中除了少数法术外，大部分法术要求玩家先在迷宫的敌人身上打出相应的"卷物"才能解锁，当角色的能力达到到法术所要求的数值时（装备提升的效果也包含在内），返回根据地时就会自动习得。使用法术需要消耗技力，少数法术在移动中和战斗中使用的效果是不同的，具体请参看攻略最后的"法术列表"。

奥义是角色的能力成长到一定程度后直接领悟的（装备提升的效果不包含在内），根据职业的不同而有所差异，首个领悟该奥义的角色为创始人，奥义名称中会加入他的名字。当某个奥义被领悟后，在该角色死前其他族人都无法领悟该奥义，只能靠奥义传承让多人同时拥有同一种奥义。领悟了奥义的角色对与自己职业一致的子女进行指导时，可以无视数值要求，直接把奥义传授给后代。PSP版不像原版那样，传授奥义后自己也并不会失去奥义，但是如果有多个子女的话，奥义只能传给其中一人。如果奥义没有顺利传承下来也无需担心，以后还有此职业的角色成长到满足数值条件时，该奥义还会重新出现。使用奥义消耗的是角色的健康值，这点需要注意。奥义的具体效果请参看攻略最后的"奥义列表"。

在战斗中可以让几名角色合力使出法术或奥义，在第一位角色选择法术或奥义时利用"併せ"指令，轮到其他角色时如果他们也掌握了相同的法术或奥义，依次选择"2人目、3人目"就可以展开协助，当再次轮到第一位角色行动时法术或奥义就会自行发动。合力发动法术和奥义的价值在于让招式的威力成几何倍数增长，具体为：2人法术→4倍，3人法术→6倍，4人法术→8倍，2人奥义→5倍，3人奥义→8倍。

强化效果叠加：本作中使用强化攻击、防御、回避、属性等项目的法术或道具时，效果是可以叠加的，上限约为当前数值（包括装备效果）的2倍，强化效果会随着回合的进行慢慢减弱。在战斗中频繁使用"阳炎"把己方回避率提升至极限，可以大大降低敌人的物理攻击命中率；而反复使用"武人"、"梵ピン"等法术把攻击力强化到最大后，再运用各种强力奥义猛攻也是击败BOSS的不二法门。

TIPS 乙花和黄川人的名字连起来为いつかきっと，意为"总有一天定能……"

要点攻略

序章剧情

天女爱上了一位人类男子，这是一切的开端

时为日本平安时代，京都遭到了以朱点童子为首的妖怪的袭击，濒临崩坏。意识到事态严重性的天皇当即下诏，召集各地的勇士前往大江山讨伐朱点童子，然而大多数人都化为了白骨、曝尸荒野。在这其中有一对夫妇经过不懈奋战，终于冲入了朱点童子的居城——朱点阁；不料丈夫源太误中朱点童子的陷阱身亡，妻子阿轮独力难支，只能眼睁睁地看着刚出生不久的孩子被朱点童子带走。朱点童子对源太和阿轮仅存的一点骨血下了两个诅咒：“短命的诅咒”令他在出生后以比常人快数倍的速度成长发育，且寿命不会超过2年；而“绝种的诅咒”则令他无法进行正常的生育、留下子嗣。担忧人间近况的诸神伸出了援手，令这个孩子可以通过特殊的“交神”来留下子嗣。从此，这一支族人背负上击败朱点童子的使命，不单单是为了解除诅咒和报仇雪恨，也是为了让京都重获安宁。世代交替的漫长战斗就此拉开序幕

开篇设置

新开游戏后需要选择初代当主的性别，当主为男、第一个子嗣则固定为女，反之亦然。初代当主和子女的职业也是固定的，分别为剑士和薙刀士。随后要输入苗字（姓）、名前（名），以后不同角色在担任当主之位的同时都会继承这一名字。输入生日时是以“昭和”、“平成”表示的，昭和64年即1989年、平成02年为1990年，以此类推。最后要选择游戏的难度，由あっさり到どっぷり逐渐变难，不同难度下战斗后得到的经验值、金钱以及杂兵的体力都有所差异（BOSS的体力不变），具体可参看右表。除了数值上的直观区别外，不同难度间还有隐性的区别：难度越高子代的初期能力越低、交神时得到优秀基因的几率越低、升级时提升的能力越少；不过战斗时的时间流逝也会减缓。玩家根据自己的游戏时间酌情选择即可，难度今后也可以在“设定”中随时调整，无须担心。最后选择“これでよし”确定全部设置后，还需要从火、水、风、土4个基本神中选择一个进行初次交神，随后选择家族服装配色时要慎重，因为这是只能选择一次、以后无法更改的，全部完成后游戏便将正式开始！

难度	あっさり	しっかり	じっくり	どっぷり
经验	250%	175%	125%	100%
金钱	200%	150%	125%	100%
敌体力	75%	88%	94%	100%

乙花（イツカ）作为管家一样的角色会对玩家进行各种说明，而进入迷宫前不时遇到的黄川人（キツト）则会断断续续地谈到剧情的真相。本作的自由度非常高，下文攻略仅对各个迷宫的要点和BOSS打法进行介绍，何时出阵、何时进行交神以及迷宫的攻打顺序等宏观方面的控制就交给玩家们自己考量。前期就开放的几个迷宫可以自行进入挑战，下文攻略并不是按先后顺序排列的。当玩家遇到感觉棘手的BOSS挡路时，只要通过交神把后代的资质稳步提升上来，各个难题也就会迎刃而解了。最后需要注意的是，“大江山”作为朱点童子的根据地是游戏的一个分水岭，攻陷大江山后才会出现新的迷宫，而前期迷宫中杂兵和BOSS也会大幅强化，且会出现新的BOSS，令游戏难度陡增。因此击倒朱点童子的时机一定要把握好，不要急于求成。下文迷宫名字的“前/后”指的就是在攻陷大江山之前或之后。

TIPS 本作中黄川人（キツト）的声优，正是以江户川柯南一角而为大众所熟知的高山南女士。

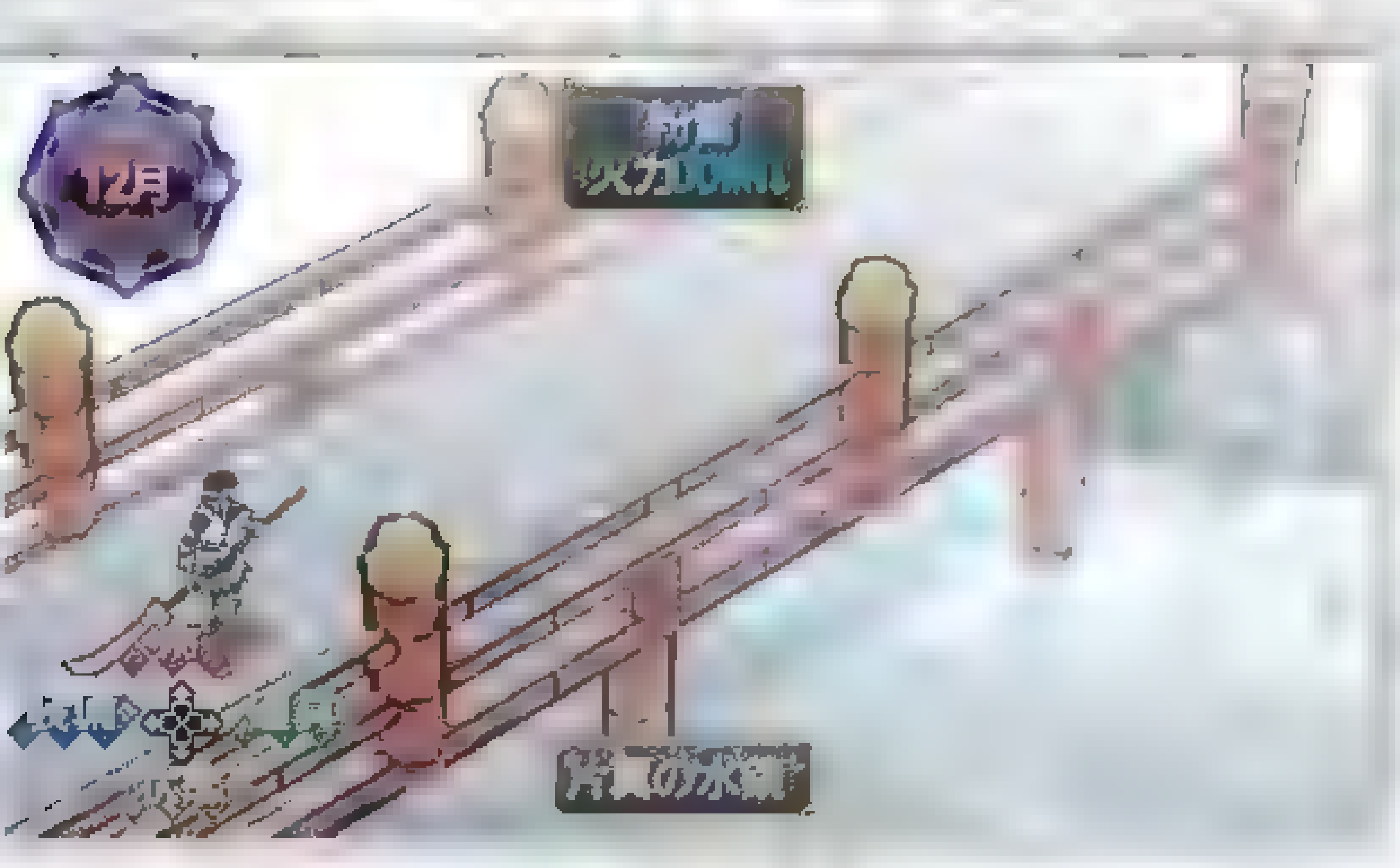
相翼院・前

开放时机：初期

迷宫第一阶段名为“片翼の水镜”，路线会随机发生变化，一旦出现岔路则只有一条能通向深处，不过纵使走错了也有3个宝箱可以拿。来到放置有4个宝箱的“羽休め台”后进入第二阶段，左右的岔路依然会随机变化，有可能会通向放有4个宝箱的死胡同，亦可能两条路皆会通向有四座象头神——甘内什石像的“キサの庭”。这一部分算是前半程，敌人的实力很弱，只有“ウロコ娘”会使用对全体的水属性法术“白浪”。等河童外形的“尻子玉大将”游上岸需要花一定时间，因此这里的练级效率不高，不过一些初级法术的卷物以及“枪の指南”可以在此安全刷取，“尻子玉大将”和“ウロコ娘”这两种妖怪还持有解放神明相关的“朱ノ首轮”。

来到“天女の小宫・本堂”进入迷宫的中部，正面的道路被两座象头神金像挡住，因此只能先由左右支路前进。左路多为“ドクロ大将”、右路则是“燃え发大将”，由于沿路的敌人实力开始增强，单纯为了深入迷宫拿宝箱的话可以选择左边，右侧道路建议组成4人的团队、有一定实力后再尝试突破。杂兵方面需要注意的有：“弥五郎どん”体力和攻防都比较高，且会使用两种对全体的土属性法术；“座敷ワラシ”和“太鼓持ち”本身很弱，但前者会降低我方防御力，后者能提升敌方攻击力，如果跟其他强力妖怪搭配出现就比较麻烦；“燃え发大将”的基本能力不弱，火属性法术“花连火”锁定的是我方前列单体，是这一阶段最有威胁的敌人。

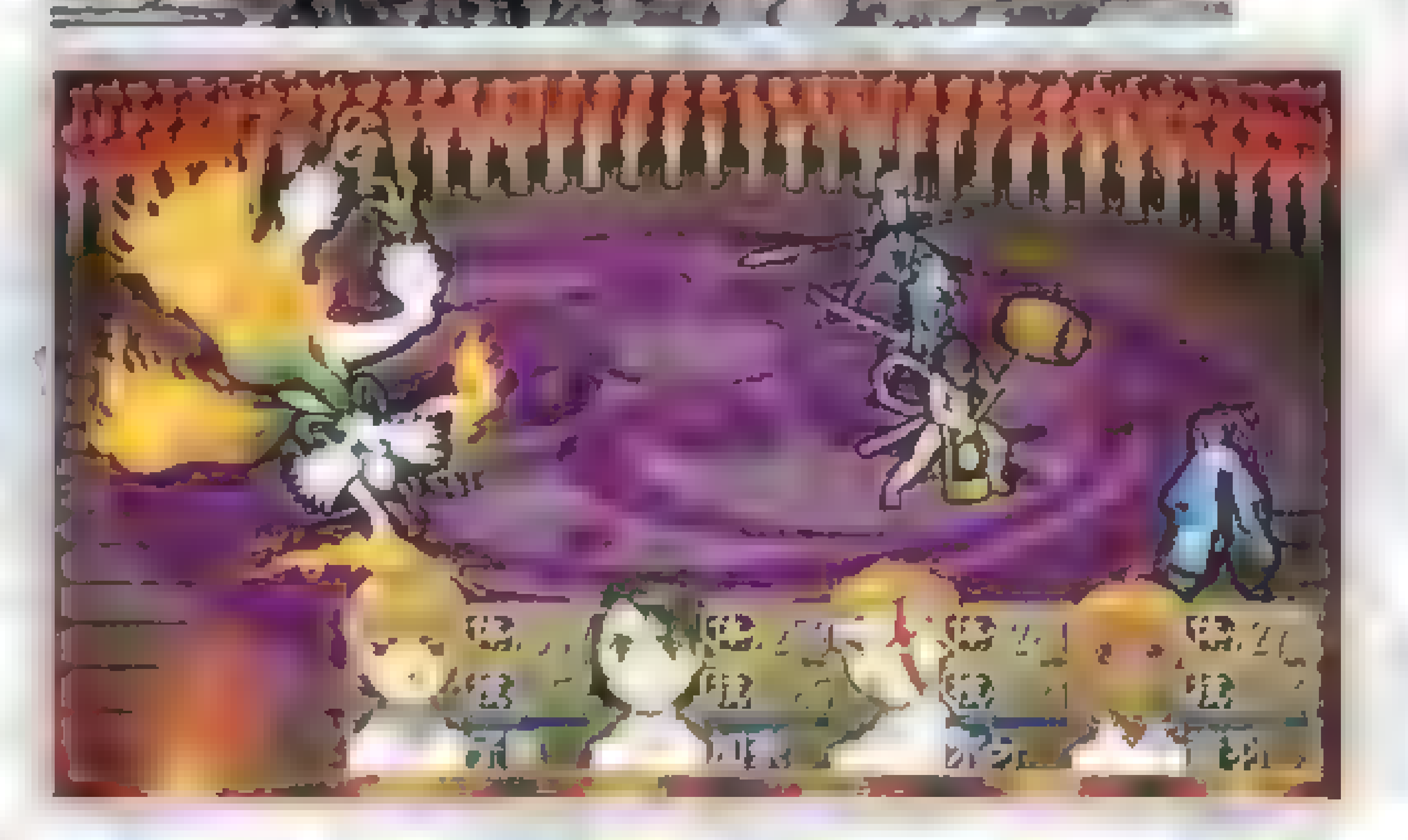
无论之前选左路还是右路，最终都能到达“奥の院入り口”，进入后院后调查正中央的金像，之前在本堂挡路的金像就会随它一同消失，以后再来就不用绕远路了。迷宫的后半程地形是固定的，这里出现的“恶罗大将”整体能力相较之前的敌人又提升了一个层次，在它蓄力的下一回合要保护好体力较少的队员，“似津真天”的法术“印虎姬”威力相当大，想要挑战迷宫最深处“鬼子母の间”的BOSS，建议利用“结界印”的效果避开它们。



BOSS・片羽ノお业

体力	850	攻击	330	敏捷	450
技力	88	防御	350	战胜点	350
得意技	芭蕉岚、业ノ火				

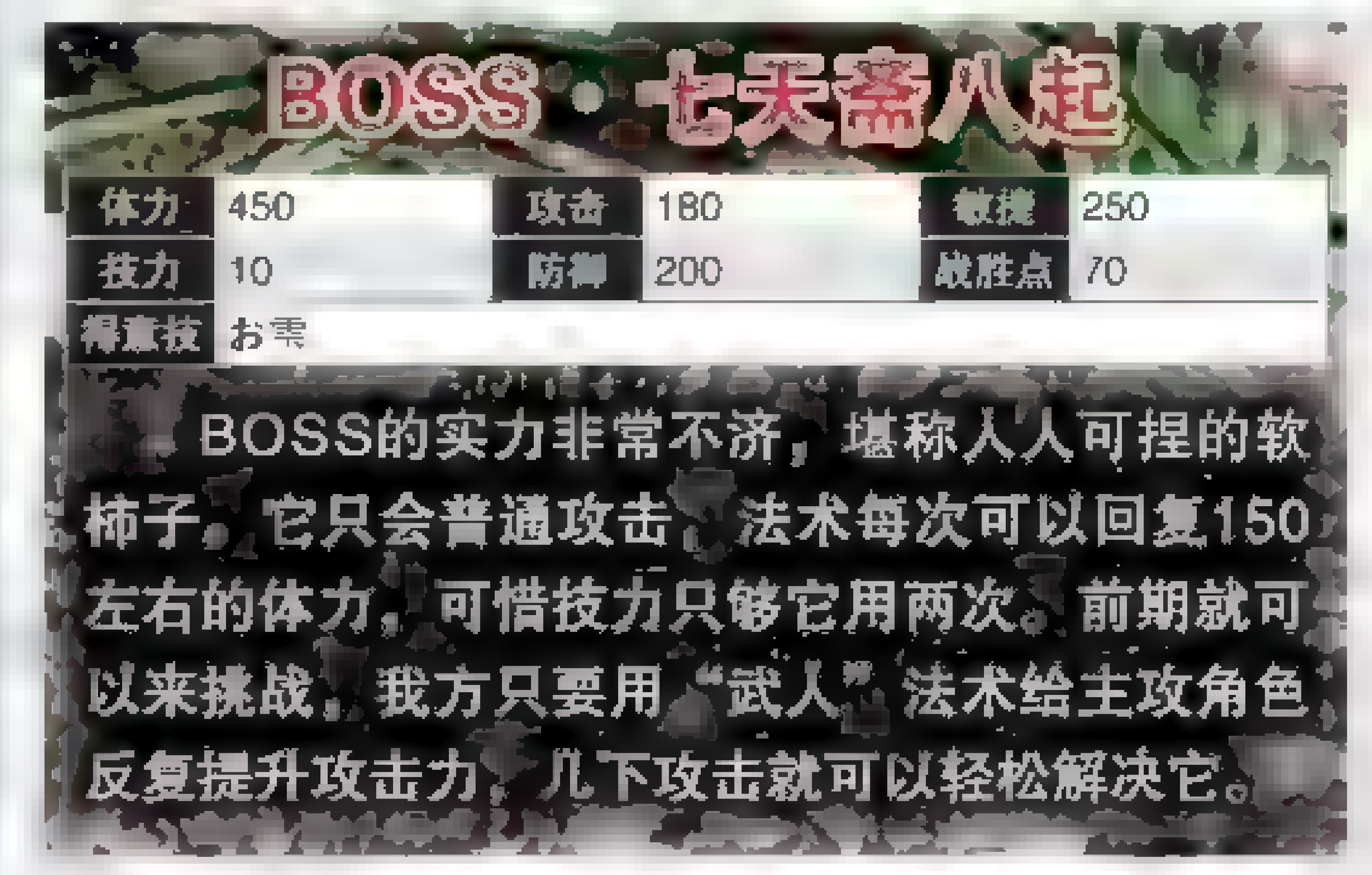
作为初期开放的迷宫中的BOSS，她的实力过强，前期切勿轻易挑战。对全体的风属性法术“芭蕉岚”是BOSS最有威胁的招式，要挑战她务必先习得回复全体的“お地母”。BOSS在体力下降一定程度后会变身成妖怪形态，《鬼录》中记载的是她变身后的资料。战斗的后半段要小心她的追加招式——对我方单体的物理攻击“升天蹴”，这一击威力很大，防御力不足的角色很可能会直接阵亡。无论“芭蕉岚”还是“业ノ火”都是以前列为中心的，这点可以善加利用，把队员调整到后列来减轻伤害。



九重楼・前

开放时机：初期

本迷宫分楼外和楼内两个部分，前半部分依次为四～六年坂、七天门、八起苑，这里经常发生“土砂降り”天气，视线受阻的同时火属性威力也会减小。在斜坡路段遇到岔路时，有楼梯的是前往深处的道路，另一条路则可以通向宝箱，“六年坂”地段的宝箱非常多，前期物资匮乏时可以多多利用。这一阶段的杂兵没有太多值得注意的，惟有攻击力稍高的“手目坊主”和会用提升攻击力法术的“ド-マン僧”同时出现时需要留神。到达“八起苑”就会遇到本迷宫的第一个BOSS。

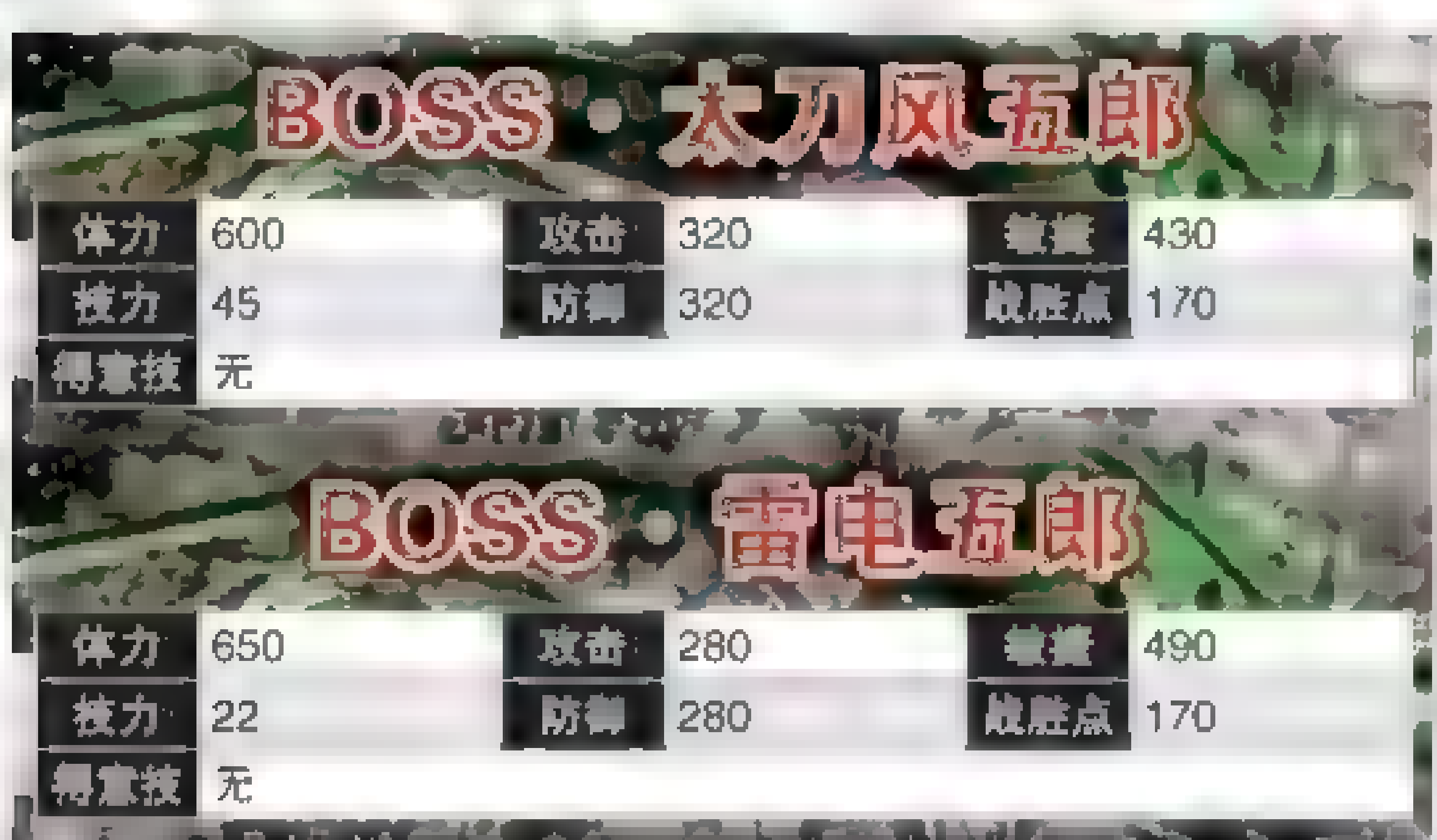


BOSS・七天斋八起

体力	450	攻击	180	敏捷	250
技力	10	防御	200	战胜点	70
得意技	お雩				

BOSS的实力非常不济，堪称人人可捏的软柿子，它只会普通攻击，法术每次可以回复150左右的体力，可惜技力只够它用两次。前期就可以来挑战，我方只要用“武人”法术给主攻角色反复提升攻击力，几下攻击就可以轻松解决它。

击败BOSS后才能真正进入“九重楼”，楼内部分的迷宫是逐层向上的，两层间楼梯的位置很近，但有墙壁隔开，因此建议带足“有寿ノ宝镜”，看清房间的道路关系快速突破。只要向上前进一层，下次前来时这一层楼梯间的墙壁就会消失，不用再绕远路。一～三阶的敌人主要为“铁クマ大将”，较有威胁的杂兵是会使用两种对全体风属性法术的“カラス天狗”，它也持有解放神明的“朱ノ首轮”。四～六阶出没的敌人为“红こベ大将”，它本身的实力不强，同行的杂兵中值得注意的只有会范围性火属性法术的“一ツ目入道”，这几层也最适合刷“拳の指南”和实用的全体回血法术“お地母”。七～九阶的敌人实力开始提升，为首的“黑ズズ大将”体力和攻击力都颇为出色，“逆さ美女”则会频繁使用附加异常状态的法术。到达最终阶后向北就会出现新的道路，有两名BOSS等在“风雷の间”。



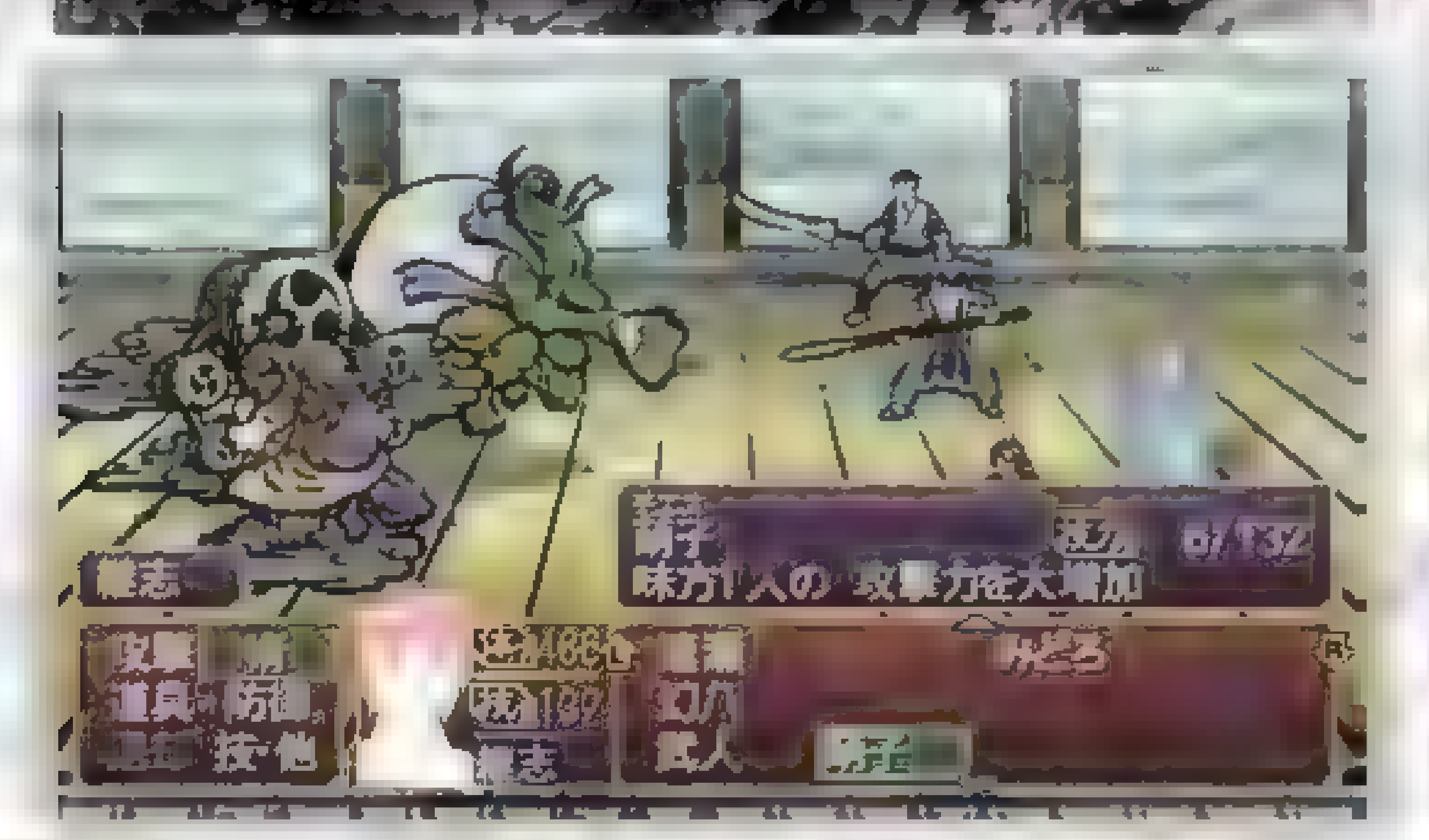
BOSS・太刀风五郎

体力	600	攻击	320	敏捷	430
技力	45	防御	320	战胜点	170
得意技	无				

BOSS・雷电五郎

体力	650	攻击	280	敏捷	490
技力	22	防御	280	战胜点	170
得意技	无				

别看《鬼录》上显示这两个BOSS没有得意技，但其实他们分别有攻击全体的特技“龙卷”和“落雷”，同时面对他俩的难度也可想而知。全回复法术是我方必须具备的，建议刷出“萌人”法术快速强化主攻角色，利用敌方都位于一列的特点，集中火力优先干掉“雷电五郎”，其他人则在后列专心回复。只要成功击破一个压力就会锐减，剩下的一个也就不足为惧了。队伍实力一般时挑战这两个BOSS需要靠一定的运气，碰到全体攻击法术二连发的话，很难能够撑下去。如果能够顺利战胜他俩的话，实力上就基本可以挑战“大江山”的朱点童子了。



鸟居千万宫・前

开放时机：初期

此迷宫分为两大部分，前半部分的特点是拥有众多颜色不同的鸟居作为传送门，乍看上去比较复杂，但只要清楚了规律后就非常简单了。随着季节的更替，能够通向最深处的鸟居颜色也会改变，具体规律为：3～5月・红色、6～8月・绿色、9～11月・黄色、12～2月・蓝色。只要按照这个规律、认准一个颜色传送，“无限鸟居”就会按照一、十、百、千、万的顺序变化，误入其他传送鸟居也有机会拿到宝箱。这一阶段的敌人中，名为“风の车”的妖怪关系到神明解放，而“红こベ大将”身上可以刷到“槌の指南”。到达“暗黑大鸟居”后就会迎来BOSS战。

BOSS・稻荷ノ狐次郎

体力	700	攻击	270	敏捷	540
技力	16	防御	240	战胜点	100
得意技	花连火、矛折り				

三位一体的镰鼬妖怪，速度非常快，但其他能力就一般了。其主要进攻方式是针对前列单体的“花连火”和锁定一列的物理攻击，由于速度上的差距，此战要注意提前回复己方体力，不要让较弱的队员冒险。攻击方面无论采取4人合力发动法术，还是利用辅助法术反复强化攻击力都能很快迎来胜利。

击倒BOSS后进入“お稻荷御殿”区域，其中的敌人主将全部变成了实力较强的“恶罗大将”，体力很高的“土将军”也会掉落解放神明的“朱ノ首轮”。后半程的迷宫路线会简单一些，在“拜殿”需要靠近并熄灭挂在柱子上的灯笼，其中只有随机的某一个能触发传送，其他的则会招出敌人。“大玉殿”有一个三岔路，只有路程最长的那条路能把玩家带到红色的鸟居传送门前，其他两条通向宝箱或死胡同。到达迷宫最深处的“孤美姬の间”后进入BOSS战，目前纵使成功击倒她，其身后的传送鸟居也无法使用。

BOSS・九尾吊りお绀

体力	800	攻击	300	敏捷	390
技力	39	防御	350	战胜点	350
得意技	血火弹、美津乳				

九尾狐最具威胁的是攻击全体的火属性法术“血火弹”，我方掌握了全体回复法术的角色速度也要够快才能确保队伍安全。“美津乳”和“甘い诱惑”分别会给我方带来中毒和睡眠效果，除了带足解除异常状态的“神仙水”外，队伍中最好也有人习得“仙醉酒”，但要注意，在解除异常状态时，之前给队员使用过的强化效果也会随之消失。总体来说此战的难度与相翼院的“片羽ノお业”一战差不多。

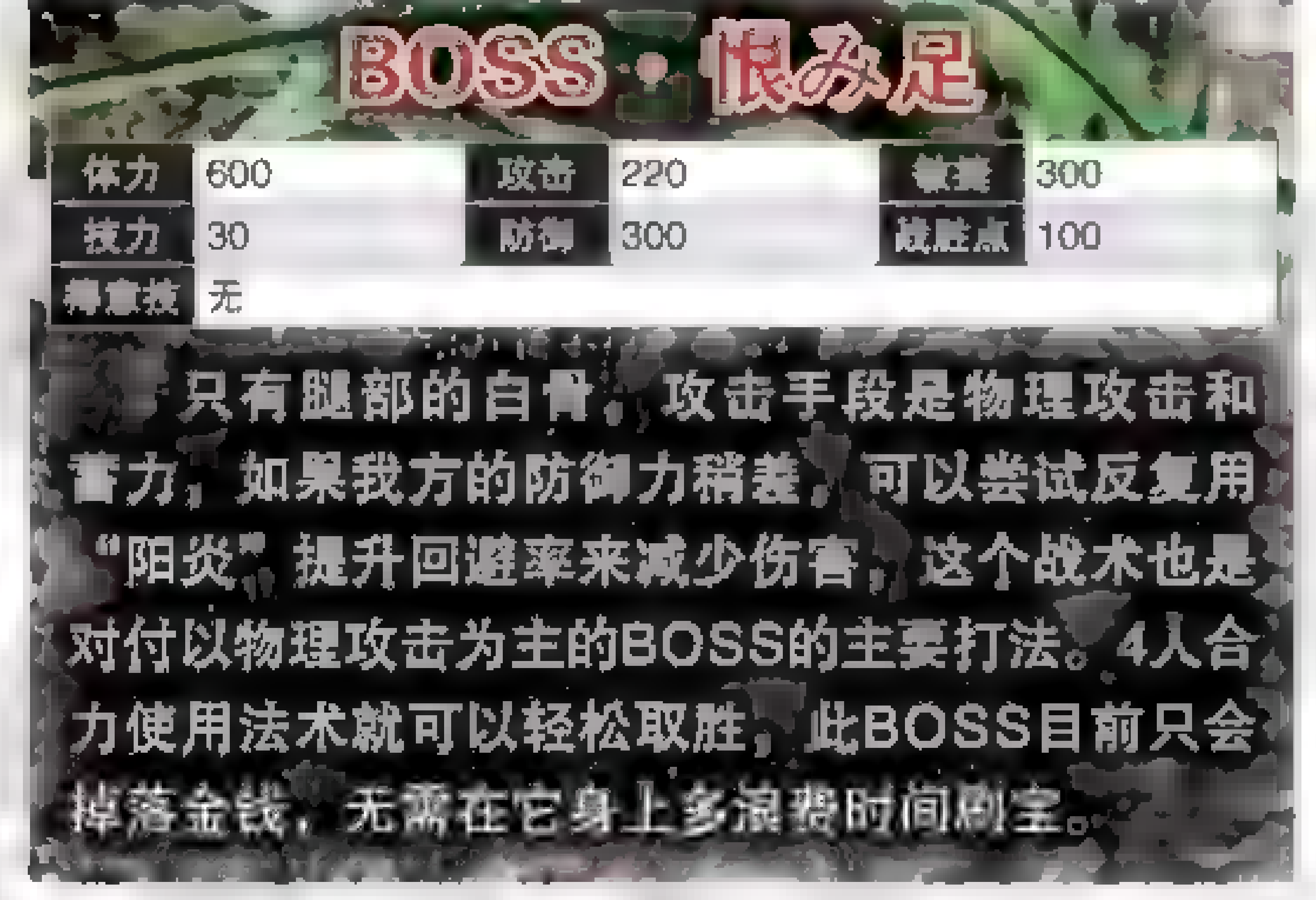
跨过我的尸体

TIPS 每年的二、五、八、十一月，即换季前的当月，商店会进行打折促销活动。

白骨城・前

开放时机：6~8月

白骨城只有每年夏天才会出现在地图上，因此对于在其中刷宝的机会要格外珍惜。迷宫第一阶段是城外的“梦残ヶ原”，这里的敌人实力不强且数量不少，每次区域切换都能刷出大量的杂兵，非常适合新人练级。进入城中后要逐层向上，敌人方面开始出现“铁クマ大将”，城中的地形依旧简明，敌人密度也很大，同样适合练级。“三ノ丸”处有3个宝箱，沿着“五ノ丸”的巨大肋骨通道到达“アシゲの祭坛”后就会遇到第一个BOSS。

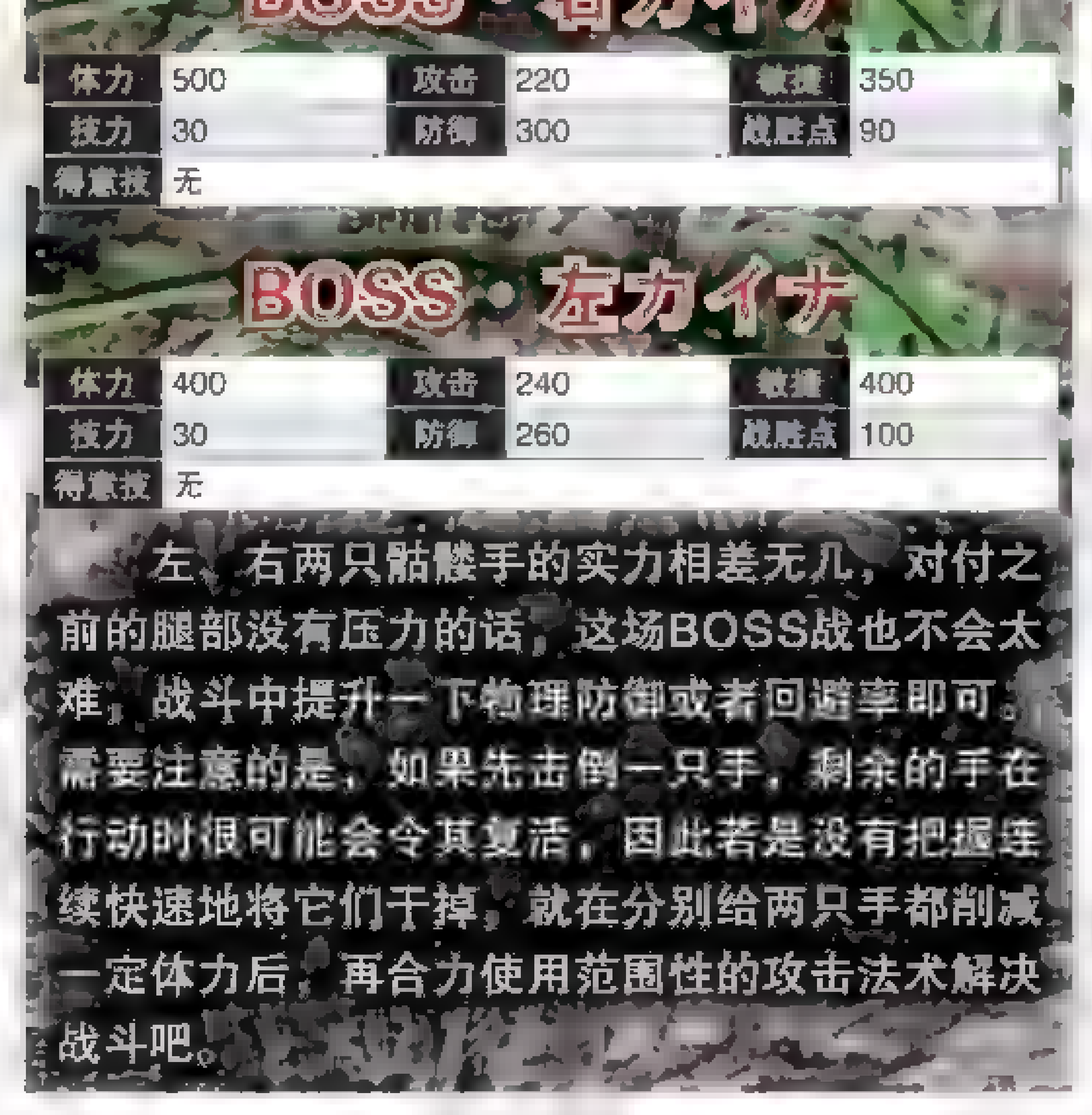


BOSS・恨み足

体力	600	攻击	220	敏捷	300
技力	30	防御	300	战胜点	100
得意技	无				

只有腿部的白骨，攻击手段是物理攻击和蓄力，如果我方的防御力稍差，可以尝试反复用“阳炎”提升回避率来减少伤害，这个战术也是对付以物理攻击为主的BOSS的主要打法。4人合力使用法术就可以轻松取胜，此BOSS目前只会掉落金钱，无需在它身上多浪费时间刷宝。

获胜后进入“六ノ丸”，此后在迷宫中游走的是“红こべ大将”。杂兵方面需要注意的有“蓑ワラジ”和“地狱车”，它们都会用“土葬”降低我方对法术的防御力，如果再后续攻击型法术则能给我方造成不小的伤害。到达“八ノ丸”可以看到左右两条岔路，其中随机一条是死胡同，“十一ノ丸”则会出现随机的三条岔路，一旦先走进死胡同或肋骨桥，通向宝物库的道路就会被封死，后面几层亦是如此。调查“テウチの祭坛”中央的宝箱后迎来第二场BOSS战。



BOSS・右カイナ

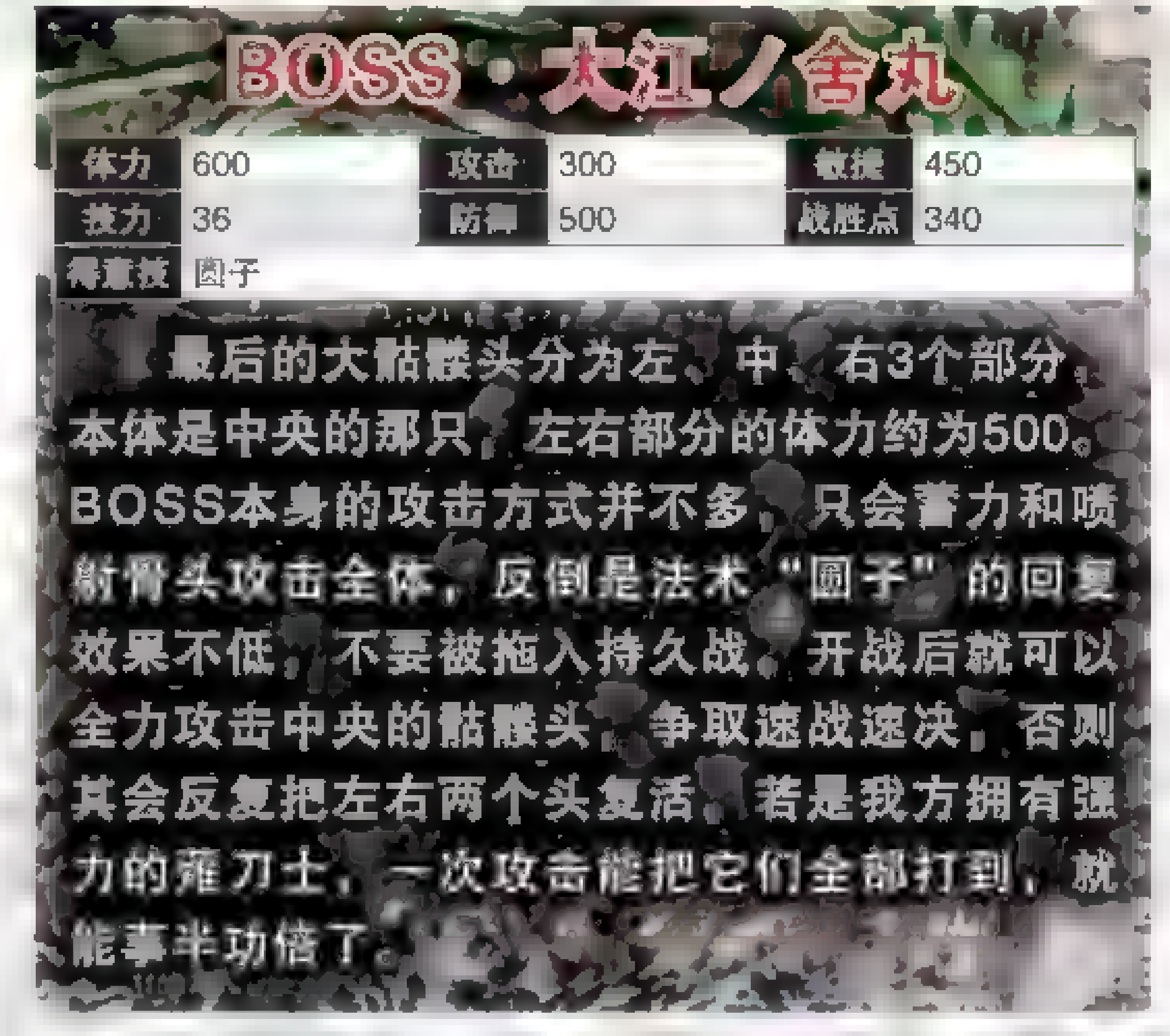
体力	500	攻击	220	敏捷	350
技力	30	防御	300	战胜点	90
得意技	无				

BOSS・左カイナ

体力	400	攻击	240	敏捷	400
技力	30	防御	260	战胜点	100
得意技	无				

左、右两只骷髅手的实力相差无几，对付之前的腿部没有压力的话，这场BOSS战也不会太难，战斗中提升一下物理防御或者回避率即可。需要注意的是，如果先击倒一只手，剩余的手在行动时很可能会令其复活，因此若是没有把握连续快速地将它们干掉，就在分别给两只手都削减一定体力后，再合力使用范围性的攻击法术解决战斗吧。

从“十二ノ丸”开始迷宫中多为“燃え发大将”，“十五ノ丸”后出现“黑ズズ大将”，密集的敌人令这几层成为练级和刷宝的绝佳地点。“十四、十七ノ丸”都有四条岔路，其中两条能通向放有4个宝箱的宝物库，这里的宝箱大多暗藏着陷阱，记得提前使用“咒禁の御札”或“光无し”来免除效果。到达最深处的“英灵の间”后就能见到城主。



BOSS・大江ノ舍丸

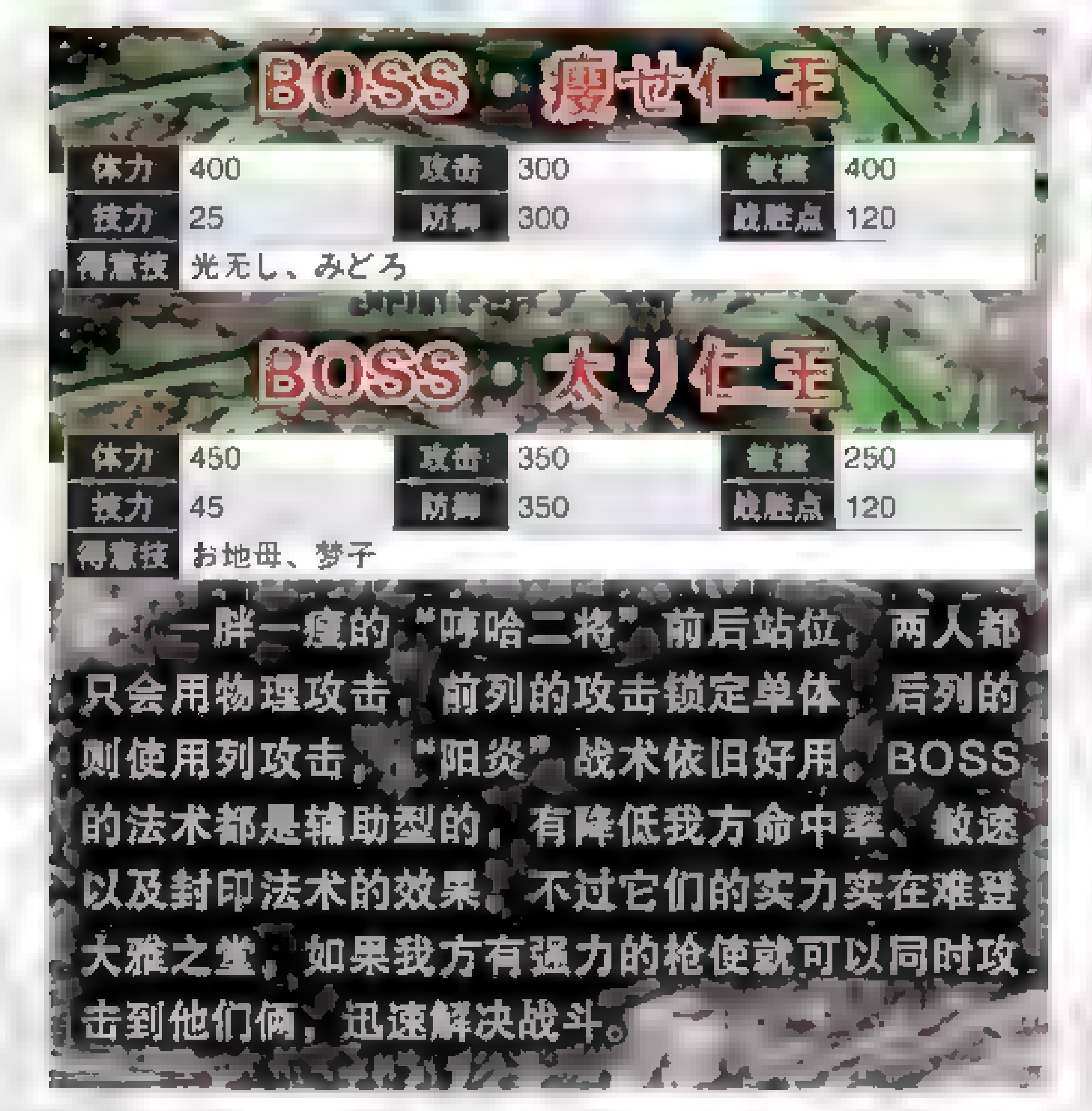
体力	600	攻击	300	敏捷	450
技力	36	防御	500	战胜点	340
得意技	圆子				

最后的大骷髅头分为左、中、右3个部分，本体是中央的那只，左右部分的体力约为500。BOSS本身的攻击方式并不多，只会蓄力和喷射骨头攻击全体，反倒是法术“圆子”的回复效果不低，不要被拖入持久战。开战后就可以全力攻击中央的骷髅头，争取速战速决，否则其会反复把左右两个头复活。若是我方拥有强力的薙刀士，一次攻击能把它们全部打到，就能事半功倍了。

大江山

开放时机：11、12月

限时开启的大江山是朱点童子的老巢，杂兵相较前几个迷宫也会略强一些，不过大多数都是熟面孔了，相信玩家们已经可以从容应对。由于只有冬天能进来，天气固定为“粉雪”，火属性攻击的威力会受到限制。先要提醒玩家们的是，一旦击倒本迷宫最深处的朱点童子，大江山就算被攻陷，以后再也无法进入（直到通关后才行）。因此一定要拿到该刷的卷物，把能解放的神明都救出来后再去挑战朱点童子。此迷宫的结构很简单且路线是固定的，每次遇到岔路时选择左侧的路口即可，右侧则能拿到3个宝箱，尤其是在“四合目”可以得到3个永久提升能力的强壮药，每次经过时都建议拿掉。需要注意的杂兵有“夜叉”和“なまはげ”，它们的体力都不少。到达“大江山仁王门”后被两个石像挡住去路，进入BOSS战。



BOSS·瘦世仁王

体力	400	攻击	300	敏捷	400
技力	25	防御	300	战胜点	120
得意技	光无し、みどろ				

BOSS·太り仁王

体力	450	攻击	350	敏捷	250
技力	45	防御	350	战胜点	120
得意技	お地母、梦子				

一胖一瘦的“哼哈二将”前后站位，两人都只会用物理攻击，前列的攻击锁定单体，后列的则使用列攻击，“阳炎”战术依旧好用。BOSS的法术都是辅助型的，有降低我方命中率、敏速以及封印法术的效果，不过它们的实力实在难登大雅之堂，如果我方有强力的枪使就可以同时攻击到他们俩，迅速解决战斗。

通过仁王门后来到“大江京朱雀大路”，这里的地形直接就是一本道，不过满屏幕都是碰撞体积庞大的“恶鬼大将”和“崇奈鸟大将”（后者关系到神明解放），在这些狭长的通道上想回避战斗要多利用“阳炎”或“结界印”的效果。“亡者姬”的自爆攻击对全体皆有伤害，“斩马鬼”则会用对全体的风属性法术，更重要的是有它出现的战斗有高几率转出3倍战胜点奖励，因此这一条通道也是攻陷大江山前最好的练级去处。到达“朱点阁去る桥”后遇到第二个BOSS。

BOSS·石猿田卫门

体力	1000	攻击	300	敏捷	400
技力	25	防御	300	战胜点	350
得意技	石猿、暴れ石				

这货就是在序幕的剧情中被源太和阿轮夫妇击倒的猿猴怪，作为把守朱殿阁大门的BOSS，还是具有一定实力的，针对全体的土属性法术伤害一般，倒是它的各种物理攻击更具威胁，除了保持使用“阳炎”外，防御较弱的角色还是优先放置在后列。BOSS会不时使用“石猿”提升自己的防御力，如果玩家的队伍是物理攻击为主，就只能用“萌人”跟它拼强化效果，如若队员的“技”能力不弱就更好办了，4人合力的法术攻击效果更为显著。

BOSS·朱点童子

体力	1600	攻击	400	敏捷	500
技力	50	防御	420	战胜点	800
得意技	圆子				

作为游戏前半程的最终BOSS，朱点童子的实力不容小觑。BOSS的特技“臭い息”能降低我方全体的攻击力，除了普通的蓄力和重拳攻击外，BOSS跳起后用屁股下压则是强力的列攻击。不过他依然犯了进攻方式全是物理系的大忌，利用“阳炎”战术可以降低威胁。相信此时玩家已经有族人习得奥义了，最大限度地强化物理攻击力后再用奥义展开攻击是最有效的进攻手段。“当主ノ指轮”以及平时积攒下来的“七光の御玉”都可以拿出来使用，经过一场恶战，肥胖丑陋的朱点童子最终还是倒在玩家们的面前。

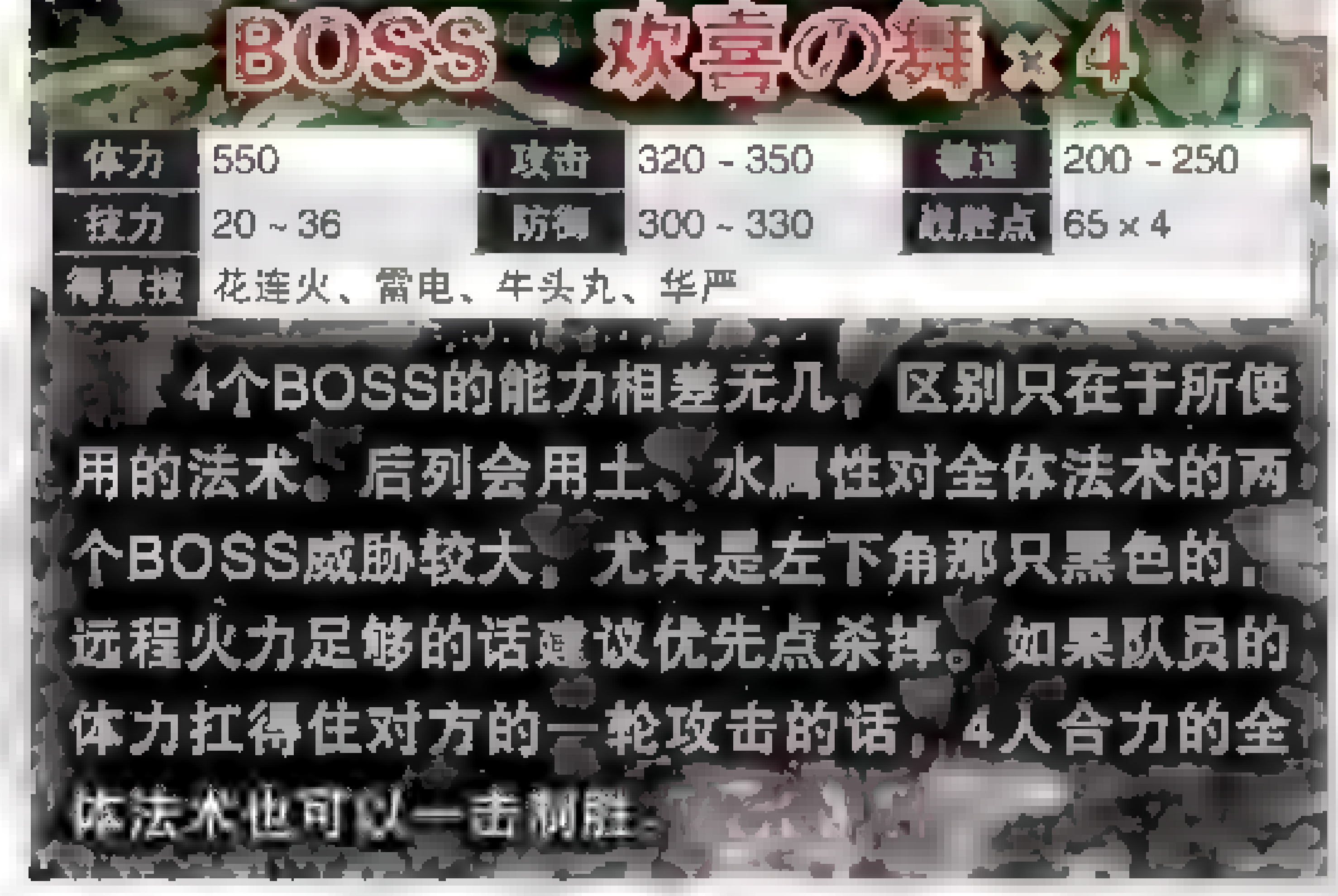
获胜后黄川人从朱点童子的皮囊中钻出，京都又陷入了新的危机之中。返回根据地后20余个被封印的神明直接解放，还能得到额外奉纳点8888。游戏就此进入中期，地图上出现3个新的迷宫，而旧有迷宫中的杂兵和BOSS也会有所强化，不过地形和路线都没有改变。已打过的BOSS强化后的能力在《鬼录》中可以查看，下文主要介绍新敌人和BOSS的打法。玩家在攻陷大江山之后的很长一段时间内都会感到压力不小，此阶段的主要目的不是击杀BOSS，而是前往各个迷宫刷取高等级的法术，并尽可能多地积累奉纳点，利用与高阶神明交神、把族人的能力稳步提升起来，之后才有挑战强力BOSS的实力。7个迷宫的最深处各有一个由黄川人头发变成的BOSS，将它们尽数击倒后最终迷宫“地狱巡り”才会出现。

TIPS 除了七个“发”外，各个迷宫内的BOSS会在每年的三月和九月复活，如果BOSS级神明被成功解放，他们就不会再出现。

相翼院·后

开放时机：攻陷大江山后

就连原本最肉脚的“尻子玉大将”都会使用“白浪”，而且威力不差，玩家一定要尽快适应攻陷打大山前后的这种落差，不要抱着老观念去对待以前遇到过的杂兵。到达“キサの庭”后，原本的那四座石像会变成敌人，要提前做好准备。

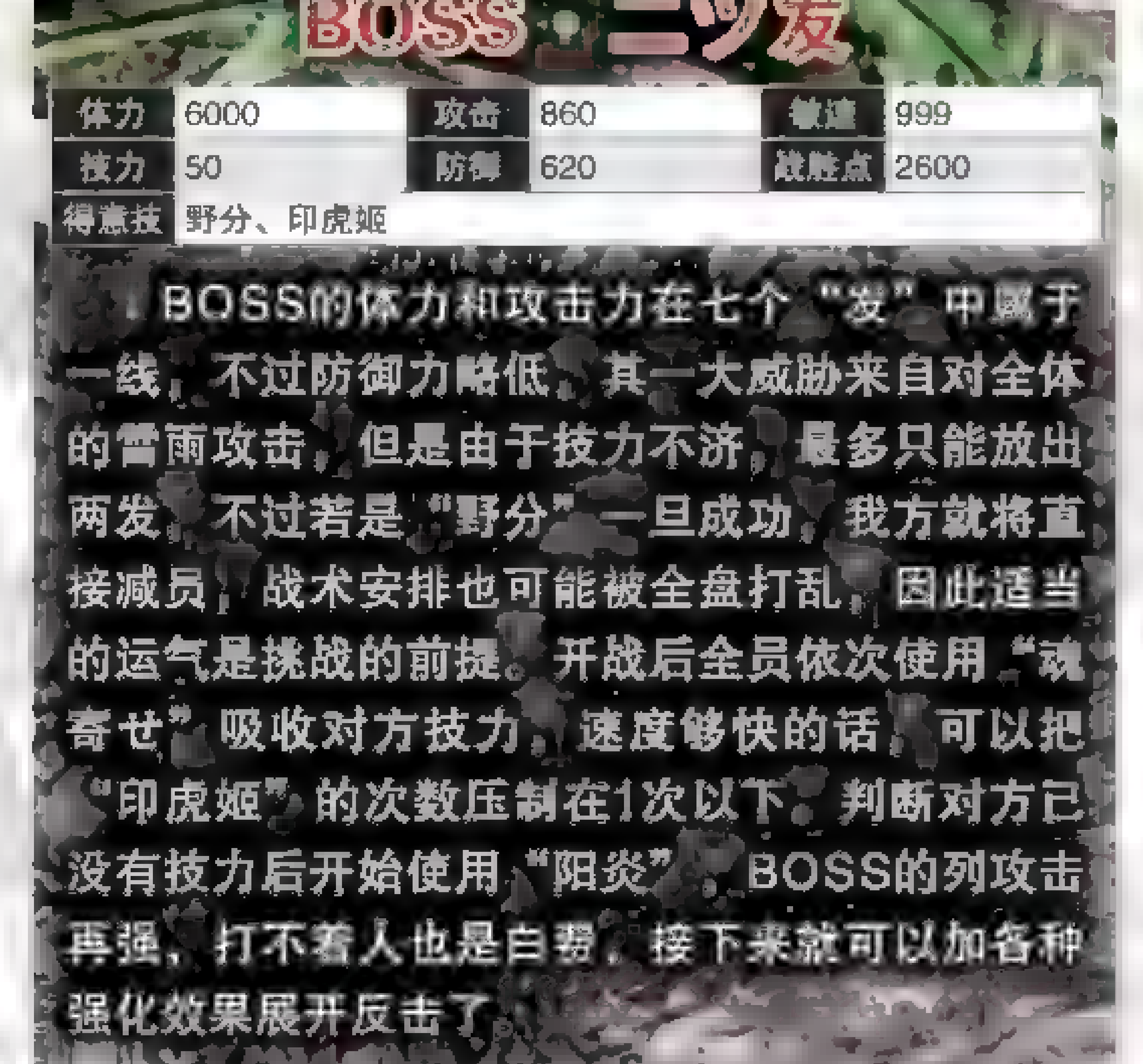


BOSS·欢喜の舞×4

体力	550	攻击	320～350	敏速	200～250
技力	20～36	防御	300～330	战胜点	65×4
得意技	花连火、雷电、牛头丸、华严				

4个BOSS的能力相差无几，区别只在于所使用的法术。后列会用土、水属性对全体法术的两个BOSS威胁较大，尤其是左下角那只黑色的，远程火力足够的话建议优先点杀掉。如果队员的体力扛得住对方的一轮攻击的话，4人合力的全体法术也可以一击制胜。

“天女の小宫·本堂”中央的道路会再次被两座金像堵上，左、右两条路出没的分别是“ドクロ大将”、“飞空大将”，依然是左路的压力会小一些，这一阶段的杂兵中“丑女”和“琵琶牧牧”关系到神明解放。进入后院区域后依然需要调查金像打通道路，“冥土みやげ”和“死に化妆”这两种敌人需要在调查宝箱时遇袭才会碰到，后院那个放有4个宝箱的房间有较高的几率出现。之前就打过的BOSS“片羽のお业”除了基本能力大幅提升外，攻击方式还多了封印全体法术的“死の接吻”，由于她的基因非常出色，建议尽早把她解放。击倒她后沿着其身后新出现的通道，便能来到本迷宫最强的BOSS面前。



BOSS·二ツ发

体力	6000	攻击	860	敏速	999
技力	50	防御	620	战胜点	2600
得意技	野分、印虎姬				

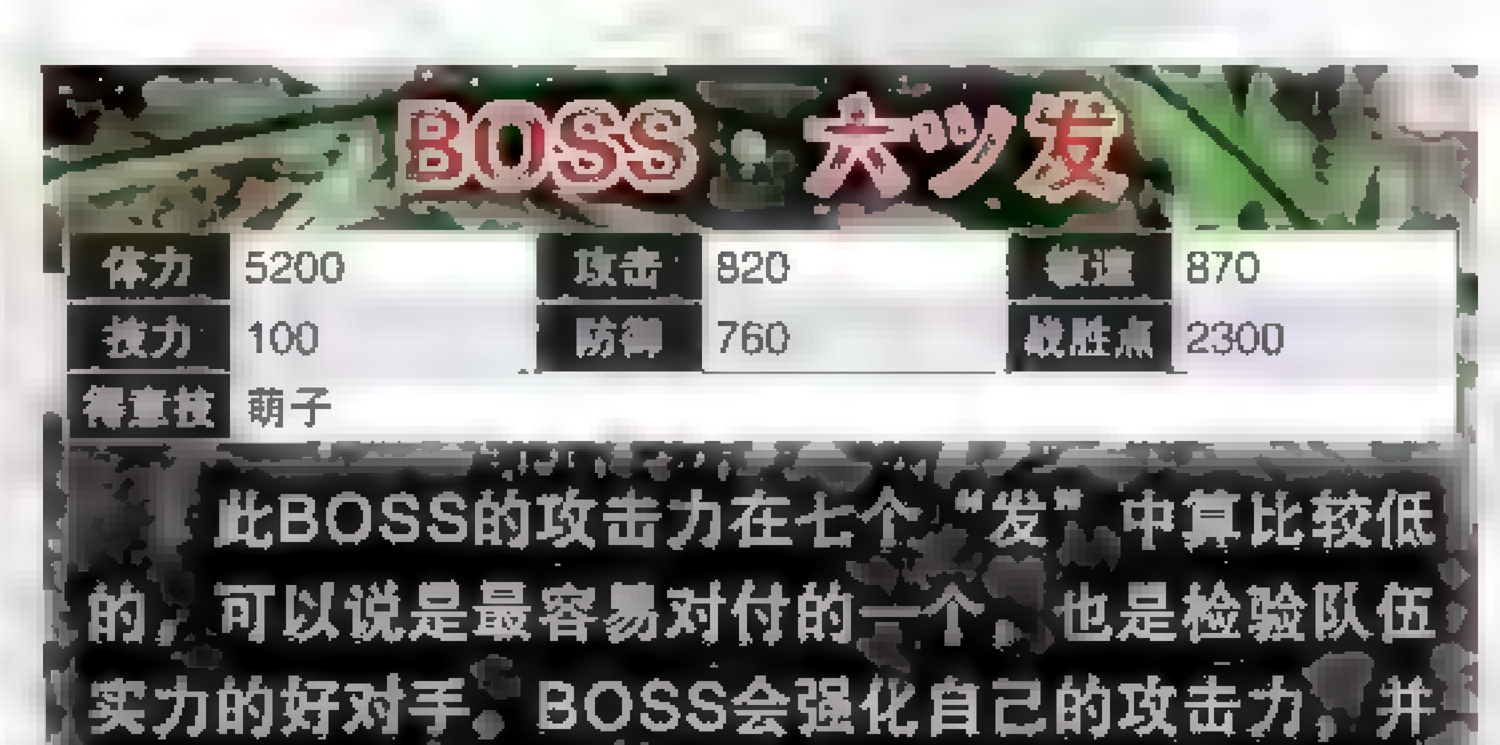
BOSS的体力和攻击力在七个“发”中属于一线，不过防御力略低，其一大威胁来自对全体的雷雨攻击，但是由于技力不济，最多只能放出两发。不过若是“野分”一旦成功，我方就将直接减员，战术安排也可能被全盘打乱，因此适当的运气是挑战的前提。开战后全员依次使用“魂寄せ”吸收对方技力，速度够快的话，可以把“印虎姬”的次数压制在1次以下。判断对方已没有技力后开始使用“阳炎”，BOSS的列攻击再强，打不着人也是白费，接下来就可以加各种强化效果展开反击了。

九重楼·后

开放时机：攻陷大江山后

楼外的部分没有难度，“七天斋八起”纵使追加了强力的法术“七天爆”也依然难逃被我方秒杀的结局。进入九重楼后，楼梯之间再次出现墙壁，需要先爬一次楼才能令其消除。楼内的难点在于三层以后出现的“红こべ大将”，当它身边的杂兵损伤过多时，会有很高的几率召唤援军，如果碰上其和“ぎぎめ”搭配的话，后者还会自我分裂，最坏的状况一轮要承受数次“土々呂”法术的攻击，压力可想而知，在部队实力尚弱的情况下很可能被生生耗死。另外“红こべ大将”还会下达指示，命令杂兵集中攻击我方一人，如果它把其他妖怪吸收到体内的话能力也会大大增强——因此务必小心这个不起眼的小妖怪。不过一旦我方的能力逐渐提升起来，尤其是拥有优秀的薙刀士或大筒士的话，敌人的这一特性就能反过来为玩家所利用，源源不断的援军只会化成大量的经验值。后几层要注意的敌人反倒不多，惟有“黑ズズ大将”的“赤地狱”法术威力较大，在七阶开启宝箱时有一定几率能遇到“冥土みやげ”和“犬じもの”。

在楼顶面对风、雷两大BOSS时依然是一场恶战，虽然两人的招式名称没有变化，但实际伤害已大大加强。一上来建议先用“风祭り”提升风属性耐性，然后以强化过的奥义集中火力攻击一人。这里推荐从防御力较弱的“雷电五郎”下手，他的雷电法术威胁也更大。只要运气好，BOSS没有频繁使用范围法术连发，让我方能够有补给和喘息的机会的话，坚持到干掉“雷电五郎”后离胜利就不远了。迷宫的最后依然有“发”等待着玩家。



BOSS·六ツ发

体力	5200	攻击	820	敏速	870
技力	100	防御	760	战胜点	2300
得意技	萌子				

此BOSS的攻击力在七个“发”中算比较低的，可以说是最容易对付的一个，也是检验队伍实力的好对手。BOSS会强化自己的攻击力，并使用列攻击，我方一开战就要迅速使用“阳炎”把回避率加到极限状态，如果还不放心可以适当用一下“石猿”提升防御，以防被秒杀。攻击方面结合自己的队伍构成制定战术即可，强化属性或攻击力后运用强力法术、奥义连发也是游戏后期BOSS战中最主要的攻击战术。

TIPS “当主ノ指轮”惟有现任当主可以装备，每次出阵能使用一次，效果是在战斗中召唤源太对敌全体进行攻击。

鸟居千万宫·后

开放时机：攻陷大江山后

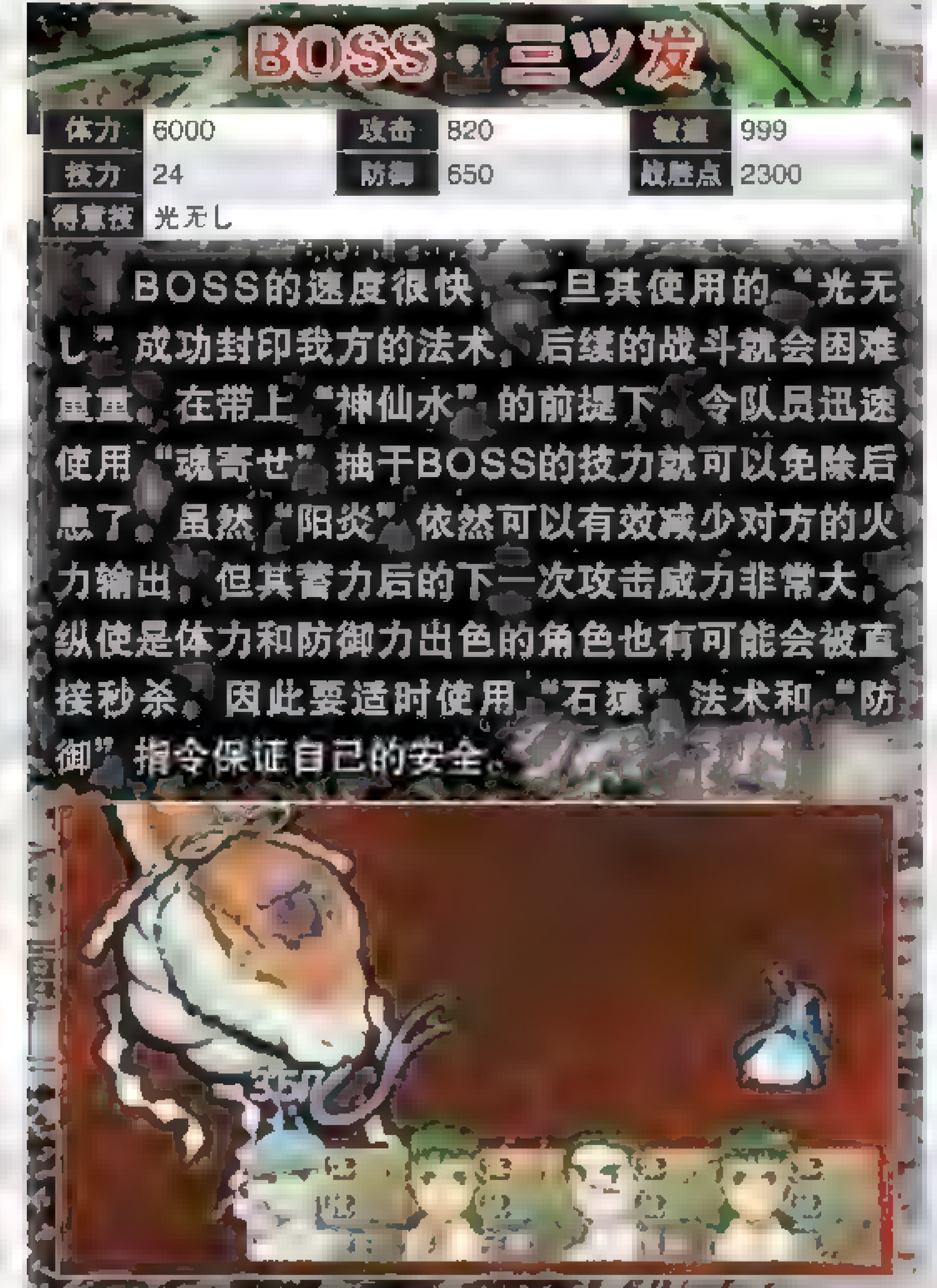
鸟居传送门的颜色规律与之前没有区别，到达“无限鸟居·千”后地图上出现的“金トラ大将”实力很强，切勿掉以轻心；在“无限鸟居·万”出没的“红クジャク”会用提升全体攻击力以及全体回复的体力，与其他强力妖怪搭配出现时非常麻烦，开战后一定要优先把体力不多的它们干掉，也建议玩家尽早在此把“梵ビン”刷出来；“あうんノ鬼”关系到性别最为特殊的神明——“阿狛·吽狛”的解放。体力大幅提升的BOSS“稻荷ノ狐次郎”法术威力也提升了一个等级，不过防御力偏低，强化过后的物理攻击依旧是击败他的关键。

进入“お稻荷御殿”区域后，这里的杂兵“七德”经常会自我分裂，先用“くらら”令敌方大将陷入沉睡后，不断促使其分裂可以一战积累不少的战胜点；“母知らず”会拼命保护敌大将，在刷宝的时候要注意；“冥土みやげ”、“净土の琵琶”和“犬じもの”依然是要开宝箱时遇袭才会出现的，在“大玉殿”的4个宝箱处有较高的几率刷出。BOSS“九尾吊りお绀”的对全体火属性法术变成了“赤地狱”，威力不小，与她对阵仍需事先准备好解除异常状态的道具，否则各种异常状态会让战局陷入僵持。狐妖的体力相较之前只是翻了一番，根据其解放条件，让父子兵齐上阵用合力奥义送她成佛吧！通过其身后的传送鸟居就可以到达迷宫深处展开BOSS战。

BOSS·三ツ发

体力	6000	攻击	820	敏捷	999
技力	24	防御	650	战胜点	2300
得意技	光无し				

BOSS的速度很快，一旦其使用的“光无し”成功封印我方的法术，后续的战斗就会困难重重。在带上“神仙水”的前提下，令队员迅速使用“魂寄せ”抽干BOSS的技力就可以免除后患了。虽然“阳炎”依然可以有效减少对方的火力输出，但其蓄力后的下一次攻击威力非常大，纵使是体力和防御力出色的角色也有可能会被直接秒杀，因此要适时使用“石猿”法术和“防御”指令保证自己的安全。



白骨城·后

开放时机：攻陷大江山后

在刚过大江山的一段时期内，白骨城依旧是夏天打怪升级的好去处。城外平原上兔子外形的妖怪“ひょん”持有解放神明的“朱ノ首轮”，它以及城内的“赤んちょと”会偷取玩家的金钱后逃跑。“墓荒し”和“尻あおぎ”都会用法术吸收我方的技力，虽然每次吸的量不多，但久而久之会对我方部队的持久作战能力造成影响，一定要争取先出手干掉；“あの世美人”的法术“野分”在战斗中的效果是一定几率吹飞我方角色，一旦命中该角色就直接消失，直到战斗结束后才能归队；与“お笑い读经”的战斗有高几率可以拿到大量的金钱；3种潜伏在宝箱中的敌人在“十七ノ丸”的宝物库中可以刷出；另外有一种体积庞大的妖怪无法直接遇到，在与“地狱武者”的战斗中它们有一定几率会与大将合体变成“大往生”，想要开启图鉴就耐心等一下吧！城内的前两个骷髅BOSS没什么难点，“大江ノ舍丸”的左右两个骷髅头追加了异常状态的法术，本体防御力高达900，与它交手除了要带足解除异常状态的药品外，也要做好持久战的准备。值得一提的是“十五ノ丸”的宝箱中有很高的几率可以拿到“时登りの笛”，这可是必出狂热红火的珍贵道具！

TIPS “七光の御玉”在战斗中的作用为召唤父母神进行援护，具体效果根据神明的不同而有所差异

BOSS · 四ツ发

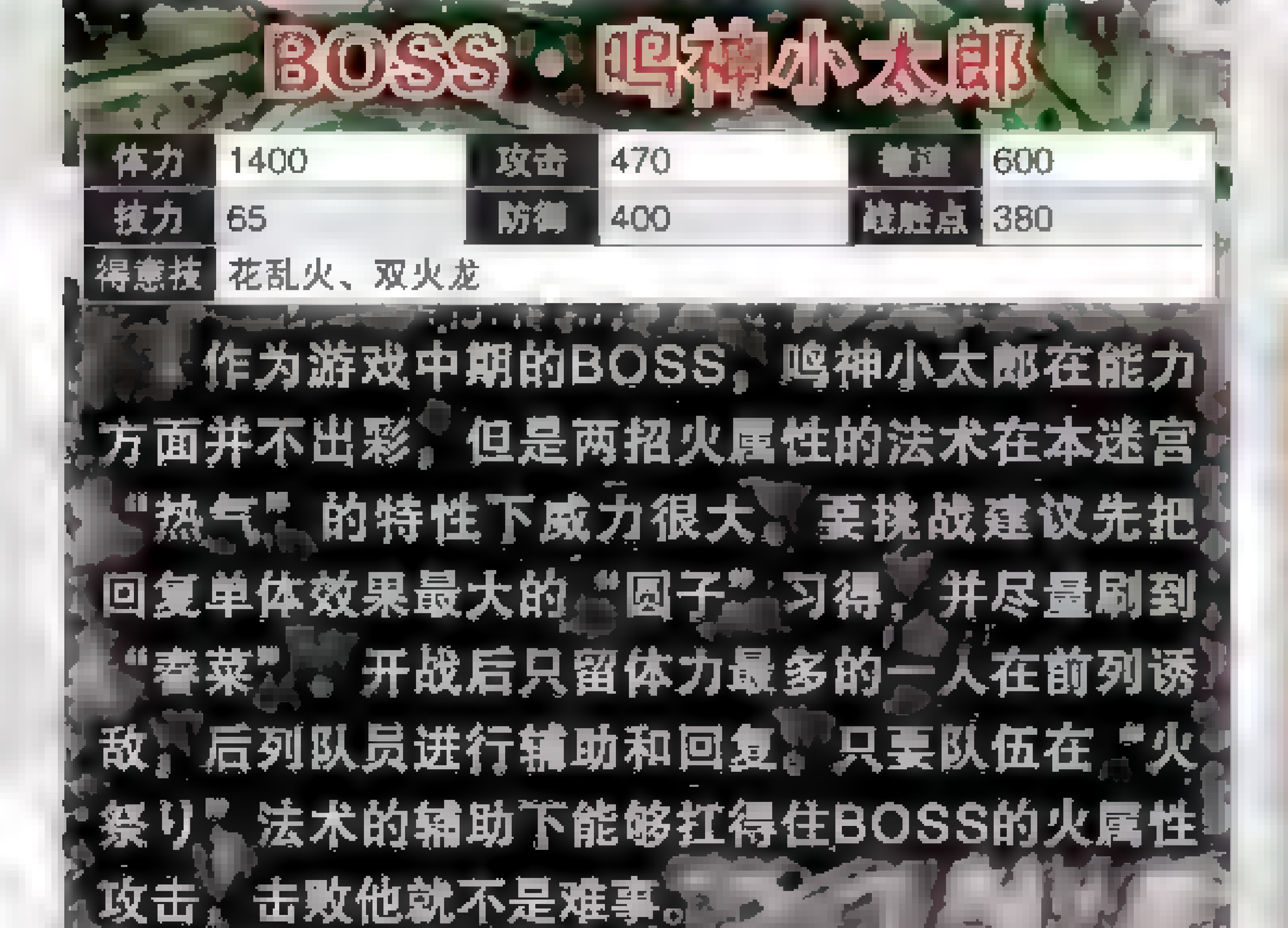
体力	3500	攻击	900	敏捷	900
技力	51	防御	900	战胜点	2600
得意技	壹与姬				

BOSS的各项基本能力值非常出众，但体力是七个“发”中最少的，而且没有法术攻击令它注定沦为“阳炎战术”的牺牲品。如果部队的敏速较低的话，战斗初期的压力会比较大，只要把回避率提升起来后，BOSS也就任我方鱼肉了。“壹与姬”的效果为体力全回复，不想让BOSS施放的话可以抽干它的技力后再下手。

红莲の祠

开放时机：攻陷大江山后

迷宫中的“热气”特性会令火属性攻击强化，因此在对付那些会火属性法术的敌人时需要格外留神，而玩家也可以利用这一效果，装上带火属性的武器或频繁使用火法术来增加伤害输出，杂兵战中的效果非常显著。前半程路段保持向东北走，三个岔口中会有随机的一个是死胡同，左右两侧则可能随机出现通向宝物库的小道。到达“五ノ宴”后地面上不时喷出的熔岩会对部队造成伤害，敌兵方面“オンモラキ”关系到神明解放，通过“七ノ宴”到达“炎舞廊”就要展开BOSS战。

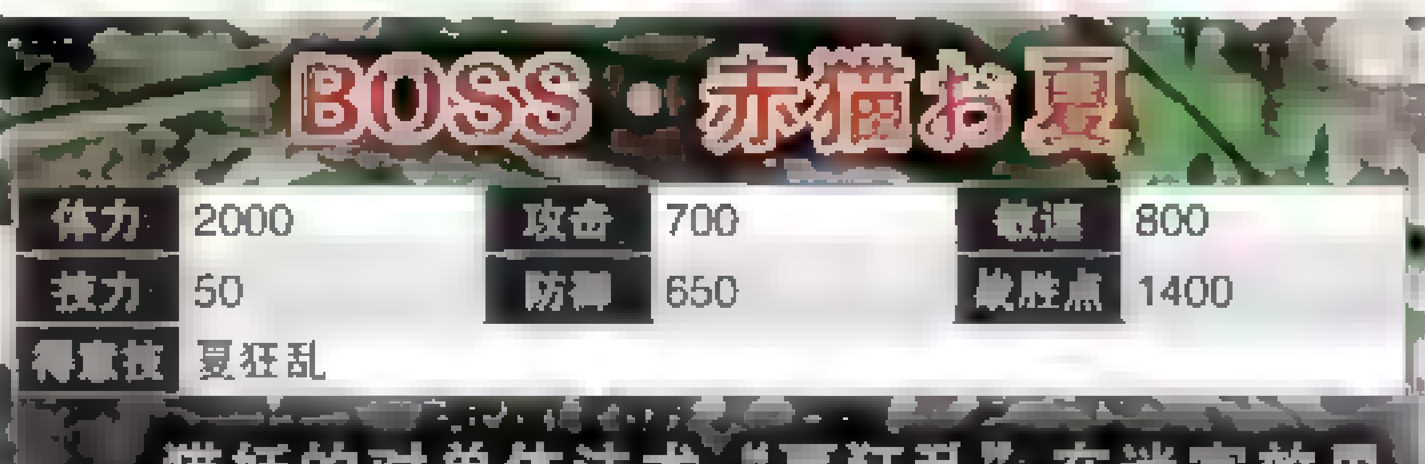


BOSS · 鸣神小太郎

体力	1400	攻击	470	敏捷	600
技力	65	防御	400	战胜点	380
得意技	花乱火、双火龙				

作为游戏中期的BOSS，鸣神小太郎在能力方面并不出彩，但是两招火属性的法术在本迷宫“热气”的特性下威力很大。要挑战建议先把回复单体效果最大的“圆子”习得，并尽量刷到“春菜”。开战后只留体力最多的一人在前列诱敌，后列队员进行辅助和回复。只要队伍在“火祭り”法术的辅助下能够扛得住BOSS的火属性攻击，击败他就不是难事。

“八ノ宴”开始地面上出现大面积的熔岩地形，在上面行走会受到极大的伤害，必须要使用“火渡りの石”或法术“清水”才能够免除。另外“溶岩”的效果能让火属性威力进一步强化，而这一阶段会火属性法术的妖怪也开始增多，因此在杂兵战时也不要掉以轻心。形态相同、颜色略有差异的妖怪“梦食う者”和“象花火”的特点很相近，喜欢逃跑和自爆的它们战胜点非常丰厚，切勿放过！“十一ノ宴”也是刷取“扇の指南”的绝佳地点。隐藏的3种敌人在“十三ノ宴”的宝物库中有机会找到，这里出现的新敌人“天魔大将”非常强悍，如果它与“火の车”同时登场的话，还有一定几率合体变身成为巨大的“舞い首”。进入“赤年の间”就会遇到第二个BOSS。



BOSS · 赤猫お夏

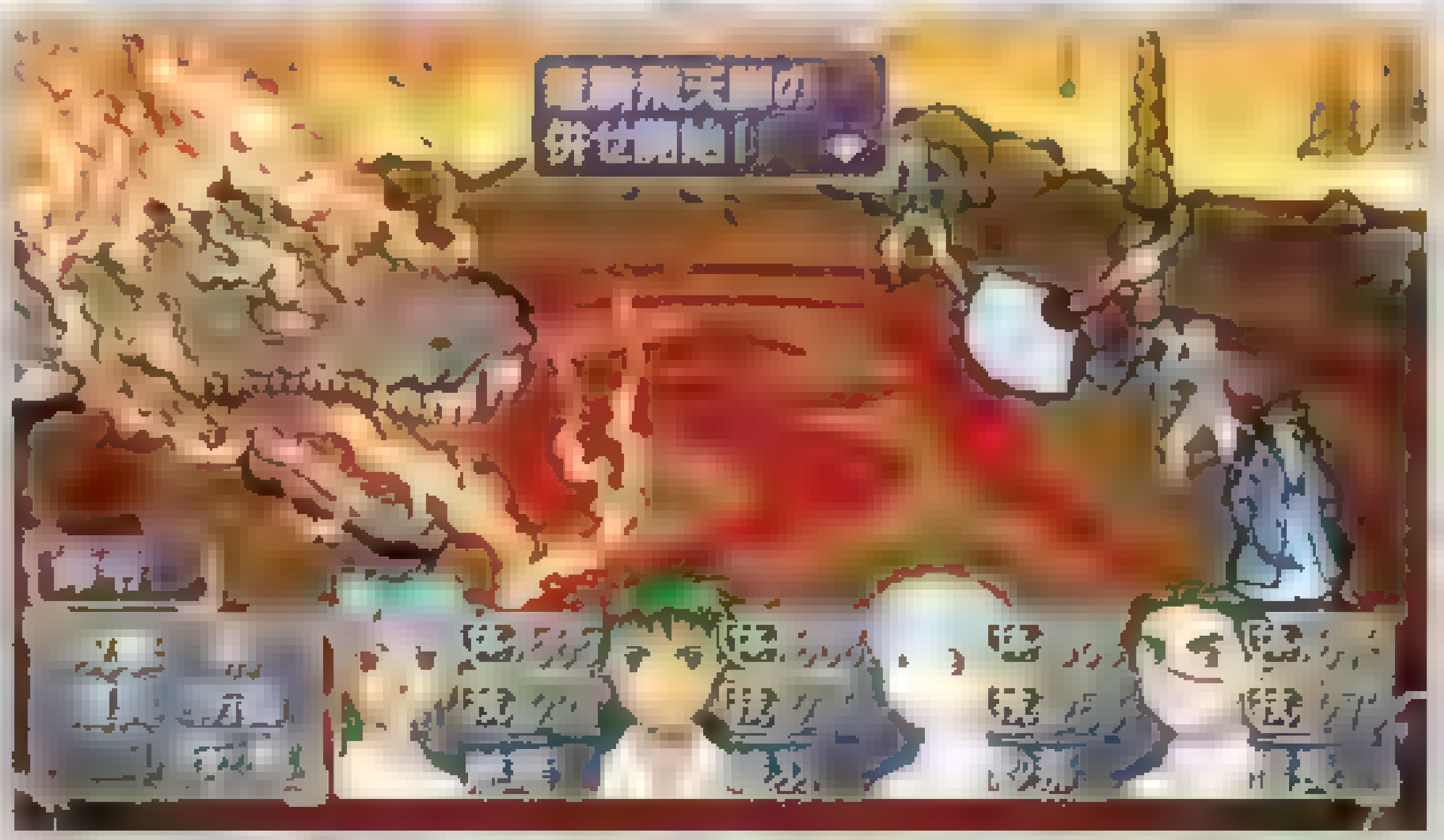
体力	2000	攻击	700	敏捷	800
技力	50	防御	650	战胜点	1400
得意技	夏狂乱				

猫妖的对单体法术“夏狂乱”在迷宫效果的加成下伤害惊人，而她放出黑猫的物理攻击威力也不错。更为麻烦的是BOSS的两个特殊技能：“手招き”会令一列陷入混乱状态，成功率极高，因此建议前后排各安排两人，带着“神仙水”随时准备回复；当BOSS体力不多时，会使用“伤なめ”把HP直接回满，令玩家之前做的所有努力都功亏一篑。因此推荐使用针对单体的合力奥义，如弓使的“连弹弓”、拳法家的“百裂拳”，争取在一两次攻击内结束战斗，不要给她回复的机会。

BOSS · 一ツ发

体力	4000	攻击	800	敏捷	999
技力	100	防御	800	战胜点	2800
得意技	七天爆				

与其他几个“发”相比能力略显中庸，“阳炎”战术虽然可以化解BOSS的列攻击，不过其火属性法术“七天爆”的大威力是不能忽视的。此战建议排出1前3后的阵型，前列放一位体力最高的角色，由于“七天爆”只能锁定前列目标，因此这个角色作为诱饵可以吸引大量的火力，不放心的话还可以使用“火祭り”，并令前列队员不断防御以减少伤害，攻击就交给后面三位角色负责即可。



BOSS·敦贺ノ真名姬

体力	1400	攻击	420	敏速	700
技力	95	防御	430	战胜点	400
得意技	真名姬、水祭り				

腐烂的人鱼外形非常骇人，对全体的水属性最强法术“真名姬”就由BOSS的名字而来的，而她还会用“水祭り”提升威力，伤害值可观。开战后我方也要迅速用“水祭り”提升水属性防御，随时准备好用“春菜”进行全体回复。“真名姬”对于技力的消耗很大，三发过后BOSS就无法再施放，此时就是我方的反击机会，不过火属性的法术会受到迷宫特性的限制，还是多用合力奥义来解决她吧。此战的难度与“红莲の祠”的“鸣神小太郎”相差无几。

走入瀑布后来到“永久冰室”，这里的路线依旧简明，不断前往深处乘坐浮动的冰面即可通往下层，出现的岔路有可能通向宝箱。后半程的杂兵类型非常丰富，“雪女郎”关系到神明解放；“飞びマナコ”会使用特技“大逆转”令我方前后列互换；“おどろ大将”的特技“背水阵”效果为敌方全体攻技力提升、防御力下降；“あやかし婆”会与大将合体变身成为“七人ミサキ”；隐藏的敌人可以在“地下三阶”的宝箱中遇到。到了“冷泉の间”就要与正篇流程最强的男性神——冰皇子展开恶战！

BOSS·冰ノ皇子

体力	4000	攻击	760	敏速	750
技力	12	防御	600	战胜点	1485
得意技	无				

冰皇子的基本能力颇强，一开始并不会使出全力与我方交手，经常会毫无动作（何もしない）。除了列攻击外，其“冷冻”特技没有攻击力，但是带有睡眠效果。此阶段是我方最好的强化时机，把回避率和攻击力都加到最高就可以展开攻势了。BOSS在半血以后不再怠慢，针对单人的连续物理攻击威力极大，不过此时他的体力已经所剩不多，而且我方状态正盛，要战胜他已非难事。

BOSS·五ツ发

体力	4000	攻击	820	敏速	999
技力	100	防御	600	战胜点	2980
得意技	雷狮子、印虎姬				

以法术攻击为主的BOSS，“雷狮子”的伤害非常高，“印虎姬”则稍差一些，我方务必要事先刷到并习得“卒弥子”才能够与其相抗衡。开战后也可以尝试使用“光无し”，一旦成功封印对方的法术，战斗的压力就大大减轻了。BOSS的防御力在所有“发”中是最低的，体力也算不上出众，用强力的奥义尽可能快地击破，远比待它技力耗尽后再反击要好得多。

忘我流水道

开放时机：攻陷大江山后

本迷宫的固定天气效果“冷气”会令火属性威力下降，无论是选择装备还是法术时都要牢记。前半程“大疎水”的地形非常简明，一直保持向东北走即可深入，在水流中行进会感觉到明显的阻力，想要避开敌人的话建议使用“速濑”或“速鸟”来加快移动速度。位于岸上的宝箱靠近它们就可拿取，在“上流”有一个摆放着9个宝箱的区域，其中有很高几率可以拿到值钱的珍品。在这一阶段的敌人中，“腐れ水”会自我分裂；“沼坊主”关系到神明解放；另外有一种灰白色的蛤蟆“五七のガマ”防御力高达999，它逃跑和自爆的几率很高，一旦能够成功击倒，战胜点也高得惊人。到达“人鱼の瀑布”后对话无论选择はい或いいえ都将进入BOSS战！

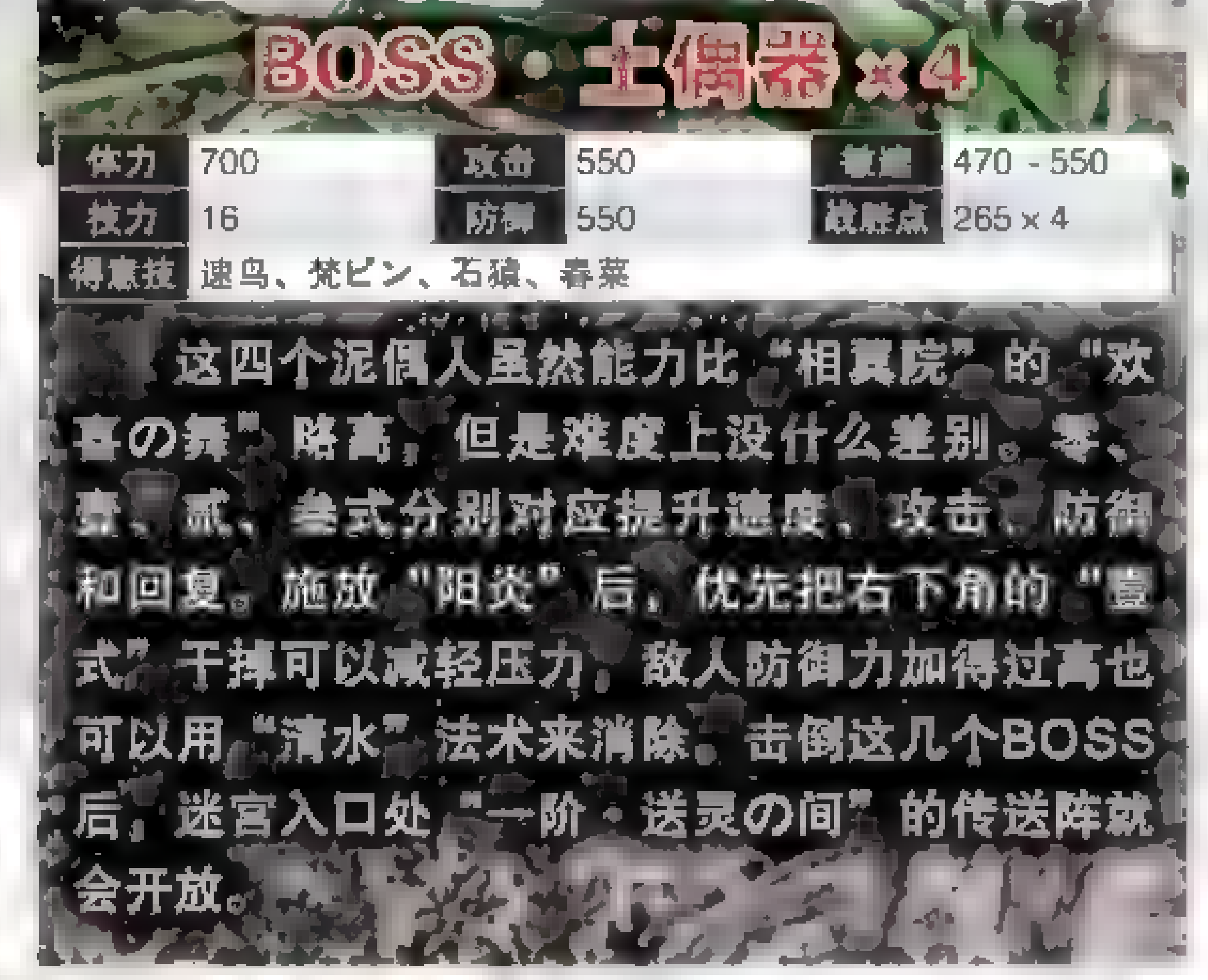
跨过我的尸体

TIPS 在出阵即将结束前给新人装上“朱ノ首轮”，回到根据地后他就能快速习得大量法术，但要注意提高忠诚心。

亲王镇魂墓

开放时机：攻陷大江山后

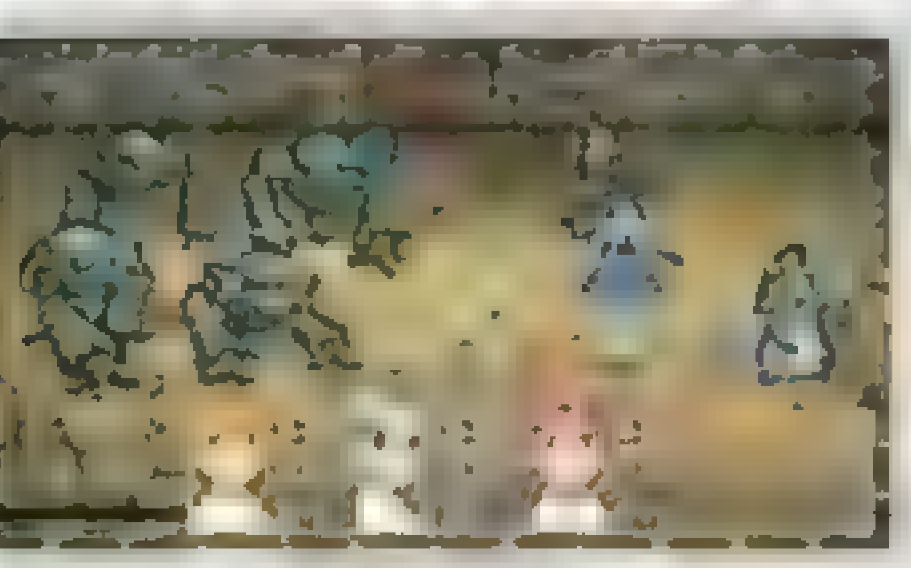
本迷宫结构不算复杂，但相当庞大，一开始想要在一个月内冲到最深处基本不可能，要稳步深入、击倒BOSS把各阶层间的传送阵开通，这样以后前来时就能快速推进。“地下一阶”的地形很简单，沿最短的通路向东北方向直线挺进即可，左右的分支道路上只有一些质量一般的宝箱。在“地下二阶”依然是沿最短路线前进，左右会随机出现宝物库。这一阶段的杂兵中，“毒むらさき”关系到神明解放，找“燃え发大将”可以刷取最后一本指南书“筒の指南”。到达最深处后东北侧有4个路口，只有1个能通向“四面の阶段”，随后进入第一场BOSS战。



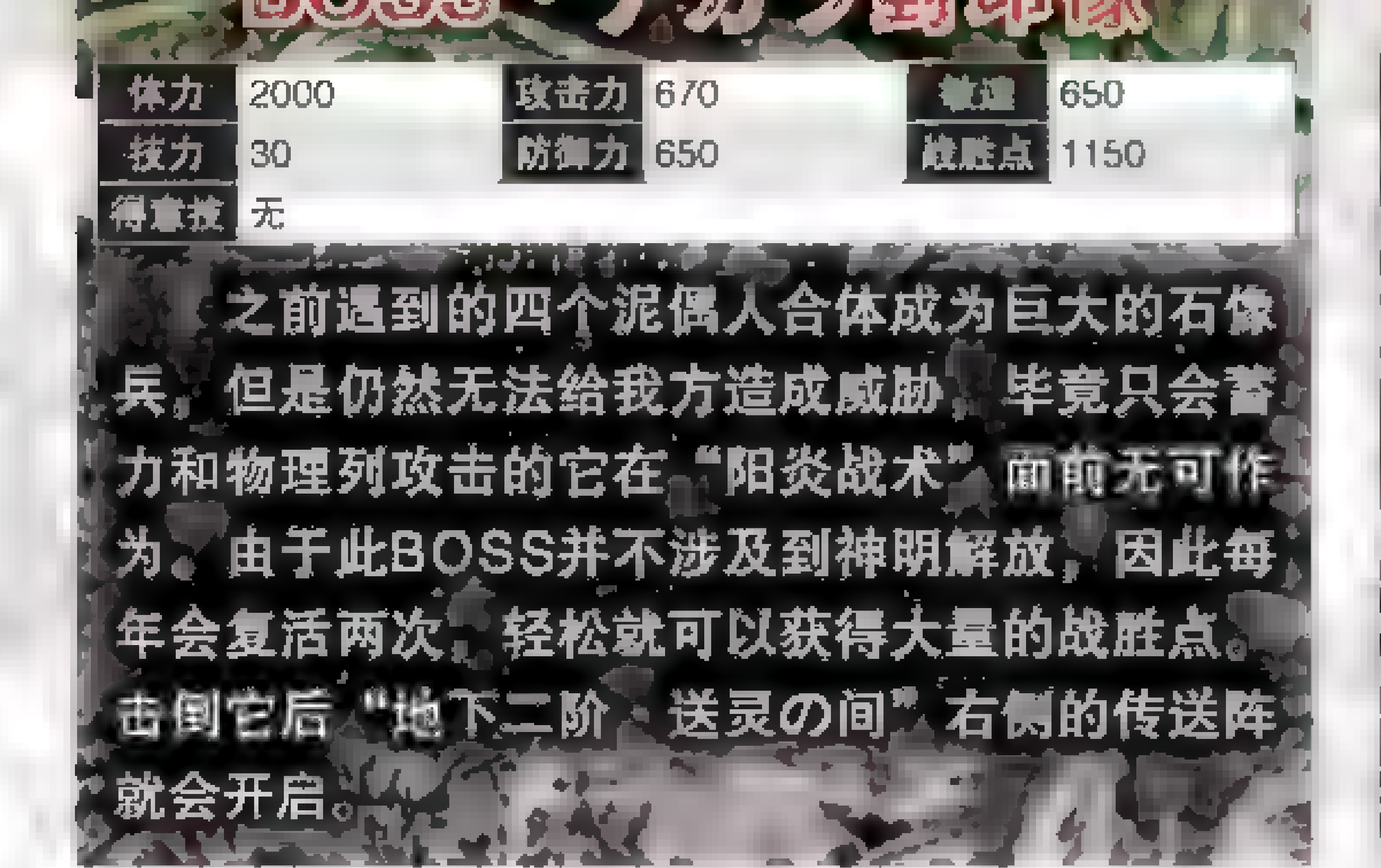
BOSS・土偶器×4

体力	700	攻击	550	敏捷	470 - 550
技力	16	防御	550	战胜点	265 x 4
得意技	速鸟、梵ピン、石猿、春菜				

这四个泥偶人虽然能力比“相翼院”的“欢喜の舞”略高，但是难度上没什么差别。零、壹、贰、叁式分别对应提升速度、攻击、防御和回复。施放“阳炎”后，优先把右下角的“壹式”干掉可以减轻压力，敌人防御力加得过高也可以用“清水”法术来消除。击倒这几个BOSS后，迷宫入口处“一阶・送灵の间”的传送阵就会开放。



进入“地下三阶”后地形开始复杂，必须要绕远路才能继续前进，这里建议使用“白镜”或“有寿ノ宝镜”的效果看清迷宫结构，免得走太多的冤枉路。随着杂兵实力的增强，宝箱中道具的质量也开始提升，除了永久加能力的药品、高价的珍品外，也有机会拿到珍贵的“时登りの笛”。进入“封の间”后迎来第二个BOSS。

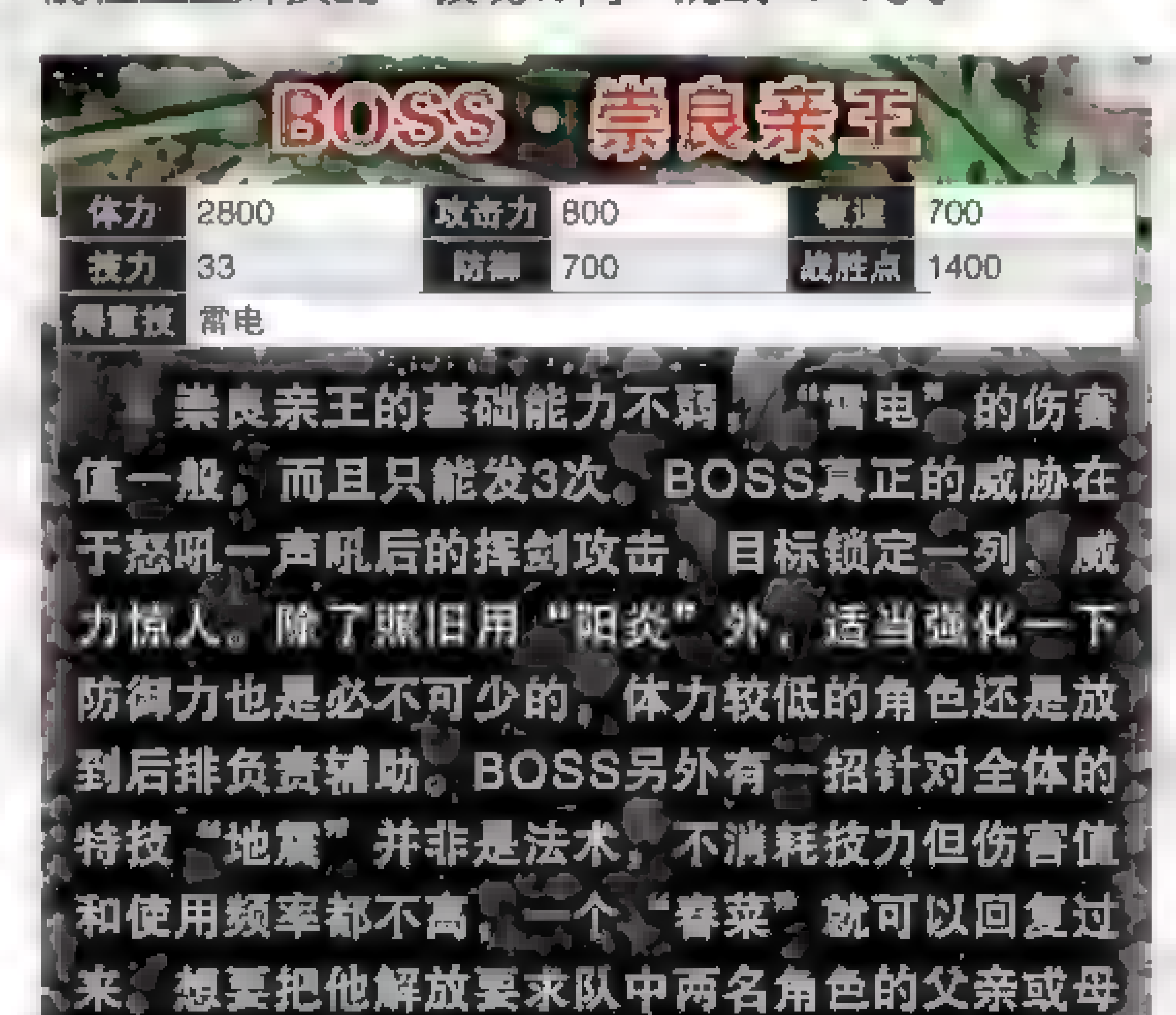


BOSS・アガラ封印像

体力	2000	攻击力	670	敏捷	650
技力	30	防御力	650	战胜点	1150
得意技	无				

之前遇到的四个泥偶人合体成为巨大的石像兵，但是仍然无法给我方造成威胁，毕竟只会蓄力和物理列攻击的它在“阳炎战术”面前无可作为。由于此BOSS并不涉及到神明解放，因此每年会复活两次，轻松就可以获得大量的战胜点。击倒它后“地下二阶・送灵の间”右侧的传送阵就会开启。

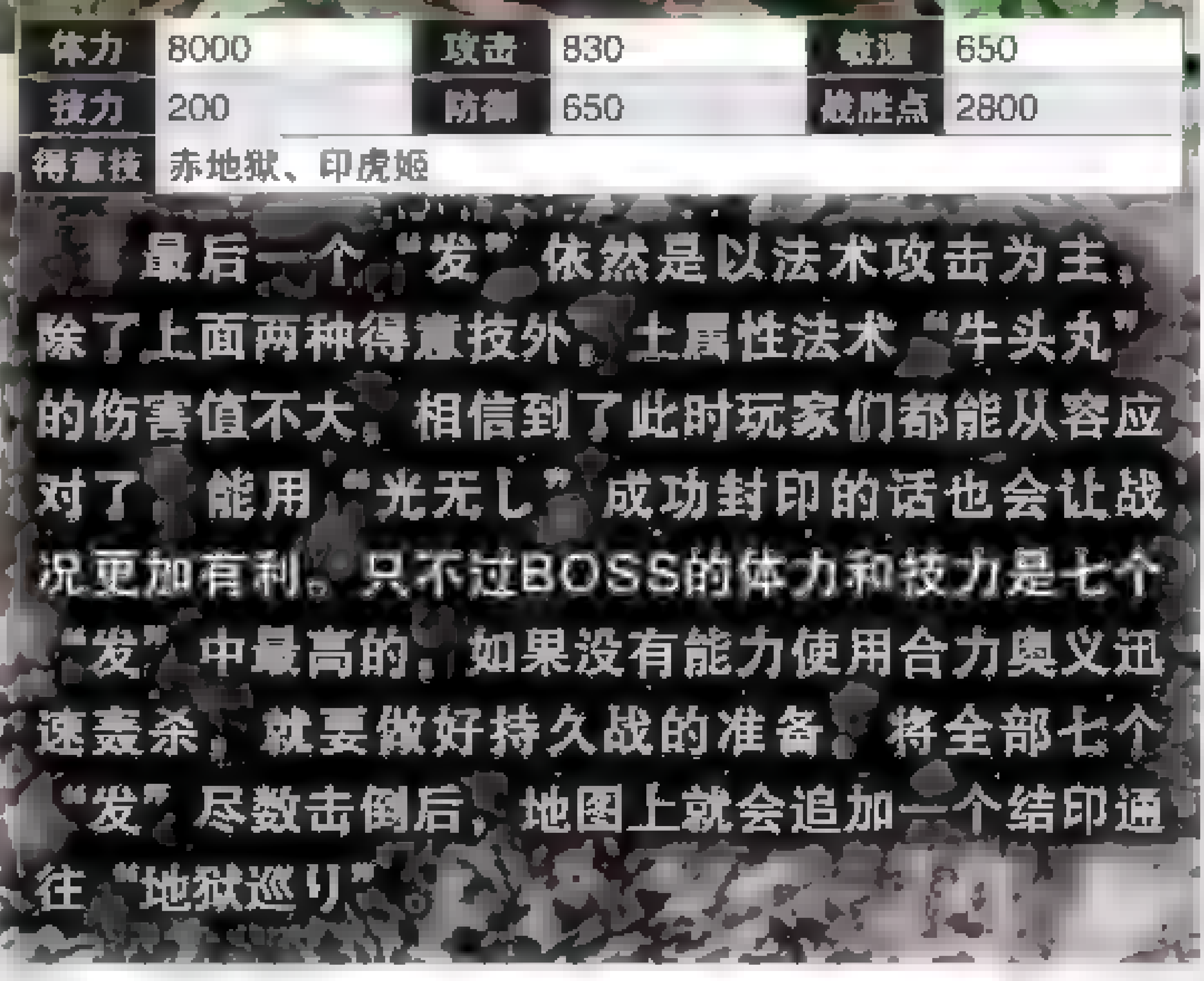
“金色馆”是由9个相似的房间组成的九宫格区域，玩家进来时的绿色传送阵和楼梯位置是随机的，而通向迷宫深处的金色传送阵位置也同样随机。这里的特殊效果非常麻烦，战斗中我方无法使用任何法术，但是敌人却可以，幸好移动中还是可以使用各种辅助法术的。由于此区域出没都是“黒ズズ大将”和“おどろ大将”，每个区域的敌人数量多且相对集中，再加上宝箱中可以拿到大量的金钱，是我方有一定实力后最好的练段赚钱场所。每次前来都可以先返回上一层把“アガラ封印像”顺手秒掉，在金色馆练段时还需注意，由于战斗中无法使用法术，在移动时玩家就应多用“くらら”或“寝太郎”的效果让敌人停止不同，从其背后发动突袭，随身也要携带一定量的补给药品，以免在战斗中发生意外时无法回复。会使用“华严”法术的“おどろ大将”能力还是颇强的，如果它与“极乐音头”一同登场，还有可能合体变为“だいだら坊”。当玩家准备就绪，就可以通过黄色的传送阵前往金壁辉换的“镇魂の间”挑战BOSS了。



BOSS・崇良亲王

体力	2800	攻击力	800	敏捷	700
技力	33	防御	700	战胜点	1400
得意技	雷电				

崇良亲王的基础能力不弱，“雷电”的伤害值一般，而且只能发3次，BOSS真正的威胁在于怒吼一声吼后的挥剑攻击，目标锁定一列，威力惊人。除了照旧用“阳炎”外，适当强化一下防御力也是必不可少的，体力较低的角色还是放到后排负责辅助。BOSS另外有一招针对全体的特技“地震”并非是法术，不消耗技力但伤害值和使用频率都不高，一个“春菜”就可以回复过来。想要把他解放要求队中两名角色的父亲或母亲是同一人，如果之前有强力的族人生下双胞胎或龙凤胎，就很容易达成条件了。



BOSS・七ツ发

体力	8000	攻击	830	敏捷	650
技力	200	防御	650	战胜点	2800
得意技	赤地狱、印虎姬				

最后一个“发”依然是以法术攻击为主，除了上面两种得意技外，土属性法术“牛头丸”的伤害值不大，相信到了此时玩家们都能从容应对了，能用“光无し”成功封印的话也会让战况更加有利。只不过BOSS的体力和技力是七个“发”中最高的，如果没有能力使用合力奥义迅速轰杀，就要做好持久战的准备，将全部七个“发”尽数击倒后，地图上就会追加一个结印通往“地狱巡り”。

地狱巡り

开放时机：击倒7个"发"后

作为最终迷宫的"地狱巡り"分为几个大区域，敌人的实力自然毋庸置疑，几乎所有职业的最强装备都要在这里刷取，而"壹与姬"、"太照天"、"常夜见"这最后三种的法术卷物只能在这里刷到。初始区域"黄泉坂"的结构为一本道，这里出没的"鬼畜"关系到神明解放。到达"赛の河原"无论往北或往南走都将到达同一个渡口，与妖怪对话后有三个选项，选择"お宝"并把当前携带着的任一道具交给她就可以乘船（再差的道具都行），如果选择"命"或"いやだ"则会进入BOSS战。

BOSS・脱衣婆

体力	1800	攻击	900	敏速	900
技力	200	防御	500	战胜点	500
得意技	春菜、矛折り				

BOSS・三途の渡し

体力	3000	攻击	800	敏速	500
技力	30	防御	500	战胜点	250
得意技	无				

处在前列的"三途の渡し"是主要的火力输出角色，而位于后列的脱衣婆不止《鬼录》上记录的两招，还有"石猿"、"速鸟"、"梵ヒン"等辅助型法术。在开战提升完能力后，我方可以直接用远程单位或是针对后列的奥义，如剑士的"疾风剑"、拳法家的"飞天脚"快速把体力较少的"脱衣婆"干掉，这样后续的战斗就会轻松得多了。其实以击倒了7个"发"的队伍实力，这两个BOSS根本不值一提，不过它们会一直守在这个渡口，即每个月都会复活，而且在拿到了"壹与姬"的卷物后，此战必定能转出3倍战胜点的奖励，因此每次前来时都可以在它们身上捞到一大笔油水。

获胜后同样可以乘船，由玩家自行选择前往"冰雪针地狱"或"血の池地狱"，只不过"三途の川"是没有回头路的，坐上船后便无法回到"赛の河原"。

"冰雪针地狱"的特点是地面上会有大量暗红色的尖刺，一旦踩上不单单要损血，还会中毒。由于场景周围干扰视线的东西很多，玩家不一定能够看到每一个尖刺并及时躲避，因此还是使用"清水"来安全地前进吧！到达"银の穴"后调查看板，随即进入BOSS战。

BOSS・大百足

体力	3800	攻击	750	敏速	700
技力	100	防御	800	战胜点	1680
得意技	常夜见、不动明				

附加各种异常状态的法术是这只大蜈蚣的特点，除了中毒效果的"美津乳"外，混乱效果的"常夜见"更为麻烦，因为此时我方角色的能力大多很高，混乱后自相残杀的话很容易自乱阵脚。BOSS的法术攻击威力反倒不强，稳妥起见的话可以准备好单一回复的"神仙水"，全体不断使用"魂寄せ"耗干它的技力，之后就可以从容迎敌了。

"血の池地狱"区域并没有什么机关，地形也很明晰，不过宝箱的质量要稍差一些。这里出没的"死に神"有一定几率合体变身成为"お蛇佛"，后者的战胜点非常多，切勿放过！到达"墨の壶"的通道中央后就要展开BOSS战。

BOSS・大八手

体力	4800	攻击	750	敏速	600
技力	100	防御	600	战胜点	1680
得意技	寝太郎、梦子				

大章鱼的主要伤害手段是"真名姬"和物理列攻击，优先提升我方的水属性抗性与回避率即可。一旦被"寝太郎"命中就要第一时间使用回复道具，否则在沉睡状态是无法躲避后续的攻击的。BOSS的能力不如"发"，进攻方面的套路就不再细说了。

无论前面选择的是哪个区域，最后都能到达"亡者砂漠"，而之后在渡口乘船时也可以选择直接到达本区域。"亡者砂漠"有特殊效果"瘴气"，通常攻击的威力会大幅下降，同样只对我方有影响，因此这一阶段的杂兵战比较艰难，尤其是碰到"茨城大将"这样的强力单位时更是棘手，故不推荐在此处杀敌刷宝。这里各区域外观很接近，且很容易陷入无限循环，玩家只要记住无论之前是沿那一条路来的，在初始位置按照"东→北→北"或"北→东→北"的顺序走就能进入"修罗の塔"。

"修罗の塔"是迷宫最后的一片区域，这里出没的全部是"茨城大将"，其他杂兵的实力也不弱，想要赚取战胜点可以锁定喜欢自爆的蛤蟆"蛇食らい"，而各阶层的战利品也是前所未有的优质，带上"时登りの笛"能够高效地刷出极品装备。但要提醒玩家注意的是，极品装备大部分是"惟一品"，即得到一个后再也无法刷出，一旦错手卖掉也无法重新刷出来。踏入第七层的"终界"就会进入最终BOSS二连战！

跨过我的尸体

TIPS "祝いの铃"能令下一场战斗后得到的战胜点、奉纳点翻倍，在中后期的BOSS战前要记得使用

BOSS·八ツ发

体力	10000	攻击	800	敏速	700
技力	200	防御	800	战胜点	4600
得意技	寝太郎				

BOSS·朱点童子

体力	10000	攻击	800	敏速	800
技力	400	防御	800	战胜点	4600
得意技	雷狮子				

进入最终决战前先准备好足够的补给药品，除了"神仙水"、"大甘露"外，回复技力的"神明丹"和补充健康值的"养老水"也要带足。首战同时面对朱点童子与八之发，只要干掉任意一个就能结束战斗。朱点童子以"雷狮子"和对单体物理攻击为主要进攻套路，他封印我方全体法术的咒印是最为麻烦的一招；八之发除了会让一列陷入沉睡的"寝太郎"法术外，其他则是各种属性的吐息攻击。最终战拖得越久变数越大，因此与其想着怎么样化解敌方的攻势，不如设法尽快地干掉敌人。笔者的主攻单位是父子两代拳法家，开战后两人各自使用奥义"金刚变"快速提升攻防，其他两名角色则专心负责加强化效果和回复体力，准备就绪后两人合力使用"百裂拳"瞄准任意一个BOSS，这一招有确实命中的特效且对单体的伤害极大，纵使被朱点童子封印住了法术，奥义也仍然可以顺利发动，因此不受影响。攻击力足够的话一击能够达成9999的伤害上限，只要随便再补一下就能结束战斗。

BOSS·阿朱罗

体力	16000	攻击	999	敏速	999
技力	800	防御	999	战胜点	3333
得意技	轮ノ火、业ノ火				

第二场战斗要面对形态丑陋的阿朱罗，其各项能力尽皆到达顶峰，族人的实力不足的话根本无法挑战。战前我方全体的体力会回满，但是技力值无法回复。这里可以用一个小技巧，在第一战前带满30个道具，且在战斗中使用道具的次数小于战利品数量，如此一来首战过后就有进入道具栏整理道具的时间，借此机会可以进行技力和健康值的补给。BOSS的攻击套路非常多样，"雷狮子"、"凤招来"、"魔王阵"等各属性最强法术样样精通，还有一招强光的特技威力最大。开战后要用"太照天"来提升我方全体的各项属性能力，之后才是利用"阳炎"提升回避率。攻击套路方面与第一战没有区别，由于最大伤害上限为9999，因此要两次合力才能把最终BOSS干掉！

通关以后

家族谱以及制作人列表播放完毕后，系统会询问玩家要与太照天昼子或黄川人之中的那一位对话。选择昼子并回答"はい"的话会回到最终战之前的世界，而与黄川人对话并回答"はい"则能进入PSP版新增的"里京都"模式。此模式下交神列表追加"片羽ノお轮"与"朱星ノ皇子"这两位隐藏神明，而原本最高位的"太照天昼子"会不知所踪。地图上的场景和字体左右颠倒（迷宫内部结构不变），各个迷宫中的"一～七ツ发"复活，可以反复挑战。大江山重新开启，里面的全部是大将级妖怪，且八团表示时间的火炎全部固定为"狂热红火"。在大江山的最深处可以挑战本作的最强BOSS"太照天昼子"，其每回合能够展开两次行动，各种攻击的威力也非常恐怖。如果玩家挑战成功，可以选择返回原先的正常世界，或继续在里京都的世界中游戏。最后的12张美人画也与这一隐藏BOSS有关。具体打法就留给玩家们自己琢磨吧！

资料列表

法术列表

除了少数几个初始法术外，想要习得其他法术先要在迷宫中得到相应的卷物。注意，卷物是否出现与敌方大将及其手下的杂兵配置有关，并不是说在某个地段就一定会出现的，当然，卷物也并不是固定只能在一个迷宫刷取的，下面给出的地点和敌人仅供参考。战前的“角子机”方便玩家有目的地进行刷取，尽量最大限度地利用好每一次“狂热红火”。

名称	技力	效果	习得条件	掉落参考
赤玉	2	用火球给敌方前列单体造成小伤害	心・火＞51、技・火＞13	无
花连火	4	用火球给敌方前列单体造成中伤害	心・火＞90、技・火＞40	首切り大将（鸟居千万宫・前）
花乱火	9	用火球给敌方前列单体造成大伤害	心・火＞209、技・火＞197	无
七天爆	16	用火球给敌方前列单体造成特大伤害	心・火＞502、技・火＞553	金トラ大将（红莲の祠）
火车	3	用炎之风给敌方前列造成小伤害	心・火＞51、心・风＞41、技・火＞16、技・风＞12	红こべ大将（鸟居千万宫・前）
业ノ火	4	用炎之风给敌方前列造成中伤害	心・火＞100、心・风＞82、技・火＞37、技・风＞30	燃え发大将（鸟居千万宫・前）
火龙	9	用炎之风给敌方前列造成大伤害	心・火＞210、心・风＞176、技・火＞107、技・风＞70	红こべ大将（大江山）
凤招来	15	用炎之风给敌方前列造成特大伤害	心・火＞324、心・风＞303、技・火＞258、技・风＞228	红こべ大将（红莲の祠）
二つ扇	4	用火之岚以敌方前列为中心造成小伤害	心・火＞51、心・风＞67、技・火＞18、技・风＞28	ドクロ大将（白骨城・前）
轮ノ火	8	用火之岚以敌方前列为中心造成中伤害	心・火＞110、心・风＞126、技・火＞47、技・风＞65	无
双火龙	13	用火之岚以敌方前列为中心造成大伤害	心・火＞190、心・风＞232、技・火＞107、技・风＞137	黑ズズ大将（白骨城・后）
凰招来	24	用火之岚以敌方前列为中心造成特大伤害	心・火＞356、心・风＞386、技・火＞259、技・风＞[illegible]	黑ズズ大将（白骨城・后）
红泪弹	7	用火雨给敌方全体造成小伤害	心・火＞82、心・水＞82、技・火＞30、技・水＞55	黑ズズ大将（九重楼・前）
血火弹	13	用火雨给敌方全体造成中伤害	心・火＞153、心・水＞153、技・火＞70、技・水＞117	燃え发大将（鸟居千万宫・前）
赤地狱	20	用火雨给敌方全体造成大伤害	心・火＞280、心・水＞280、技・火＞202、技・水＞235	红こべ大将（九重楼・后）
お焔	3	用熔岩火柱给敌方单体造成中伤害	心・火＞51、心・土＞72、技・火＞23、技・土＞43	首切り大将（鸟居千万宫・前）
夏狂乱	7	用熔岩火柱给敌方单体造成大伤害	心・火＞153、心・土＞166、技・火＞101、技・土＞143	红こべ大将（鸟居千万宫・前）
不动明	12	用熔岩火柱给敌方单体造成特大伤害	心・火＞305、心・土＞348、技・火＞212、技・土＞278	金トラ大将（鸟居千万宫・后）
风车	9	用烈风以敌方前列为中心造成小伤害	心・风＞62、技・风＞25	无
太刀风	15	用烈风以敌方前列为中心造成中伤害	心・风＞182、技・风＞90	黑ズズ大将（九重楼・前）
芭蕉岚	22	用烈风以敌方前列为中心造成大伤害	心・风＞348、技・风＞353	崇奈鸟大将（大江山）
ツブテ	4	用飞石给敌方全体造成小伤害	心・风＞31、心・土＞41、技・风＞9、技・土＞12	首切り大将（鸟居千万宫・前）
暴れ石	7	用飞石给敌方全体造成中伤害	心・风＞105、心・土＞126、技・风＞24、技・土＞41	红こべ大将（九重楼・前）
牛头丸	10	用飞石给敌方全体造成大伤害	心・风＞285、心・土＞306、技・风＞180、技・土＞200	崇奈鸟大将（大江山）
白浪	7	用水浪给敌方全体造成小伤害	心・水＞78、技・水＞24	尻子玉大将（相翼院・前）
华严	20	用水浪给敌方全体造成大伤害	心・水＞279、技・水＞202	金トラ大将（忘我流水道）
真名姬	30	用水浪给敌方全体造成特大伤害	心・水＞531、技・水＞589	おどろ大将（忘我流水道）
地鸣り	4	用地震给敌方全体造成小伤害	心・土＞58、技・土＞16	首切り大将（鸟居千万宫・前）
土々吕	11	用地震给敌方全体造成中伤害	心・土＞252、技・土＞149	燃え发大将（鸟居千万宫・前）
魔王阵	32	用地震给敌方全体造成特大伤害	心・土＞519、技・土＞628	黑ズズ大将（亲王镇魂墓）
怒槌丸	7	用雷雨给敌方全体造成小伤害	心・水＞72、心・风＞56、技・水＞13、技・风＞23	ドクロ大将（相翼院・前）
雷电	11	用雷雨给敌方全体造成中伤害	心・水＞188、心・风＞145、技・水＞80、技・风＞80	黑ズズ大将（九重楼・前）

TIPS “时登りの笛”可以让时间倒流，具体时长为当月已经过时间的一半，因此在时间所剩无几时使用效果最大。

名称	技力	效果	习得条件	掉落参考
印虎姬	18	用雷雨给敌方全体造成大伤害	心·水>330、心·风>299、技·水>256、技·风>225	ドクロ大将（相翼院·后）
雷狮子	25	用雷雨给敌方全体造成特大伤害	心·水>515、心·风>445、技·水>516、技·风>452	飞空大将（相翼院·后）
蛇麻吕	2	用剧毒给敌方前列造成持续小伤害	心·水>161、心·风>161、心·土>161、技·水>14、技·风>14、技·土>14	尻子玉大将（相翼院·前）
美津乳	8	用剧毒给敌方全体造成持续中伤害	心·水>216、心·风>216、心·土>216、技·水>80、技·风>80、技·土>80	尻子玉大将（相翼院·后）
白镜	14	（移动）短时间内显示迷宫的构造；（战斗）复制我方单体的基本能力	心·水>286、技·水>301	恶罗大将（相翼院·后）
黑镜	9	（移动）短时间内显示敌人和宝箱的位置；（战斗）复制敌方单体的基本能力	心·水>396、技·土>232	燃え发大将（白骨城·前）
泉源氏	3	令我方单体的体力小回复	心·水>62、技·水>24	无
お雫	5	令我放单体的体力中回复	心·水>165、技·水>71	燃え发大将（相翼院·前）
圆子	9	令我方单体的体力特大回复	心·水>315、技·水>206	无
誉与姬	17	令我方单体的体力全回复	心·水>570、技·水>509	脱衣婆+三途の渡し（地狱巡り）
お地母	12	令我方全体的体力中回复	心·水>155、心·土>176、技·水>50、技·土>65	红こベ大将（九重楼·前）
春菜	24	令我方全体的体力大回复	心·水>240、心·土>240、技·水>142、技·土>166	黑ズズ大将（亲王镇魂墓）
卑弥子	36	令我方全体的体力特大回复	心·水>435、心·土>403、技·水>398、技·土>456	黑ズズ大将（亲王镇魂墓）
仙醉酒	8	令我方全体的状态恢复平常	心·火>226、心·水>252、技·水>147	无
魂还し	1	把自己的技力转移给我方单体	心·水>246、技·水>97	红こベ大将（九重楼·前）
魂寄せ	3	夺取敌方单体的技力回复自身	心·水>190、心·风>210、技·水>146	飞空大将（相翼院·后）
魂捧げ	1	消耗健康值，令我方单体的技力全回复	心·火>257、心·水>298、技·水>166	尻子玉大将（相翼院·后）
清水	4	（移动）短时间内地形伤害无效；（战斗）令敌我双方全体的状态恢复平常	心·水>332、心·土>302、技·水>138、技·土>111	恶罗大将（相翼院·后）
くらら	3	（移动）令周围的敌人一瞬间停止行动；（战斗）令敌方单体陷入沉睡	心·水>202、心·土>188、技·水>94、技·土>67	红こベ大将（九重楼·前）
寝太郎	9	（移动）令周围的敌人短时间内停止行动；（战斗）令敌方一列陷入沉睡	心·水>354、心·土>354、技·水>212、技·土>228	燃え发大将（九重楼·后）
光无し	8	（移动）令周围宝箱中的陷阱无效；（战斗）封印敌方一列的法术	心·风>257、心·土>200、技·水>166、技·风>135	无
野分	14	（移动）令周围的敌人数量减半；（战斗）用强风吹飞敌方全体	心·风>346、技·风>350	红こベ大将（大江山）
速濑	2	（移动）短时间内移动速度加快；（战斗）小幅提升我方单体的敏速性	心·水>126、技·风>37	红こベ大将（白骨城·前）
速鸟	8	（移动）长时间内移动速度加快；（战斗）大幅提升我方全体的敏速性	心·水>186、心·风>210、技·风>127	轻足大将（白骨城·后）
みどろ	5	（移动）令周围的敌人短时间内行动迟缓；（战斗）大幅降低敌方全体的敏速性	心·土>230、技·水>126、技·土>113	黑ズズ大将（九重楼·前）
阳炎	10	（移动）令敌人短时间内无法靠近；（战斗）提升我方全员的回避率	心·水>271、心·风>251、技·水>203、技·风>194	燃え发大将（相翼院·前）
幻八	3	降低敌方前列的命中率	心·风>132、技·风>74、技·土>74	恶罗大将（鸟居千万宫·前）
梦子	4	降低敌方全体的命中率	心·风>249、技·风>149、技·土>121	铁クマ大将（鸟居千万宫·后）
太照天	16	提升我方全体的"技·火水风土"数值	心·火>512、心·水>512、心·风>512、心·土>512、技·火>456、技·水>456、技·风>456、技·土>456	おどろ大将（地狱巡り）
常夜见	4	（移动）令周围的敌人短时间内混乱；（战斗）令敌方全体陷入混乱	心·水>565、心·风>565、技·水>572、技·风>530	水虎大将（地狱巡り）
武人	4	小幅提升我方单体的攻击力	心·火>93、心·风>82、技·火>34	无
萌人	6	大幅提升我方单体的攻击力	心·火>200、心·风>186、技·火>137	黑ズズ大将（九重楼·前）
梵ピン	16	大幅提升我方全体的攻击力	心·火>436、心·风>404、技·火>459	飞空大将（鸟居千万宫·后）
矛锖び	3	小幅降低敌方前列的攻击力	心·土>155、技·风>46、技·土>80	ドクロ大将（相翼院·前）
矛折り	5	大幅降低敌方前列的攻击力	心·土>185、技·风>106、技·土>80	黑ズズ大将（白骨城·前）
矛盗み	9	大幅降低敌方全体的攻击力	心·土>235、技·风>206、技·土>80	ドクロ大将（相翼院·后）
防人	3	小幅提升我方单体的防御力	心·土>104、技·土>31	首切り大将（鸟居千万宫·前）
お甲	6	大幅提升我方单体的防御力	心·土>215、技·土>123	恶罗大将（鸟居千万宫·前）
石猿	12	大幅提升我方全体的防御力	心·土>426、技·土>382	尻子玉大将（忘我流水道）
盾削り	3	小幅降低敌方前列的防御力	心·土>153、技·火>40、技·土>31	铁クマ大将（白骨城·前）
盾穿ち	5	大幅降低敌方前列的防御力	心·土>200、技·火>118、技·土>111	黑ズズ大将（白骨城·前）
盾割り	9	大幅降低敌方全体的防御力	心·土>258、技·火>246、技·土>216	红こベ大将（红莲の祠）
火祭り	5	提升我方全体的"技·火"数值	心·水>220、心·风>259、心·土>184、技·风>170	黑ズズ大将（九重楼·前）
水祭り	5	提升我方全体的"技·水"数值	心·火>184、心·风>220、心·土>259、技·土>170	燃え发大将（相翼院·前）
风祭り	5	提升我方全体的"技·风"数值	心·火>220、心·水>259、心·土>184、技·火>170	燃え发大将（白骨城·前）
土祭り	5	提升我方全体的"技·土"数值	心·火>184、心·水>220、心·风>259、技·水>170	恶罗大将（鸟居千万宫·前）
火葬	4	降低敌方全体的"技·火"数值	心·水>230、技·火>139	铁クマ大将（九重楼·前）
水葬	4	降低敌方全体的"技·水"数值	心·火>230、技·水>139	燃え发大将（相翼院·前）
风葬	4	降低敌方全体的"技·风"数值	心·土>230、技·风>139	铁クマ大将（白骨城·前）
土葬	4	降低敌方全体的"技·土"数值	心·风>230、技·土>139	红こベ大将（鸟居千万宫·前）

TIPS 除了延长出阵时间外，使用"时登りの笛"后必定会出现一团"狂热红火"，刷宝时要多加利用。

奥义列表

PSP版调整了奥义消耗的健康值，提高了习得条件，并把舞蹈家的鸡肋招式“梦音头”换成了攻击型的“花吹雪”。除了“真空源太斩”和“源太两断杀”这两个招式外，其他招式的名称中会加入创始人的名字，右表中就不予以写出了。由于重制版对于习得条件的改动较大，目前无法测试出具体的数值要求，玩家只要保证族人的各项能力均衡发展、不要“偏科”，就可以习得全部4种奥义。

职业	奥义名称	健康	效果
剑士	燕返し	0	自动技，一定几率格挡住敌方的攻击并立刻还击
剑士	疾风剑	2	用疾风般的斩击攻击敌方后列单体
剑士	真空源太斩	8	用真空之刃给敌方前列造成大伤害
剑士	源太两断杀	24	蓄力技，次回合将敌人一刀两断
薙刀士	镜返し	0	自动技，一定几率反弹自己受到的伤害
薙刀士	双光斩	2	快速地对敌方前列连续攻击两次
薙刀士	猛毒刃	8	用剧毒之刃给敌方造成持续伤害
薙刀士	大旋风	■	用旋风冲击波给敌方全体造成伤害
弓使	贯通杀	2	贯通敌方前列单体，对后列单位也能造成伤害
弓使	红の宴	2	向敌阵射出火箭攻击敌全体
弓使	地狱雨	8	用如倾盆大雨般的弓箭给敌方全体造成伤害
弓使	连弹弓	18	对敌方单体连射三箭
枪使	炎突击	2	对敌方前列单体会心一击
枪使	落雷击	8	用强力的落雷给敌方全体造成伤害
枪使	无敌阵	8	旋转长枪，令对己方的物理攻击无效化
枪使	万岁杀	16	消耗体力给敌方单体造成大伤害
拳法家	飞夫脚	2	用强力的飞踢展开攻击
拳法家	金刚变	2	提升自己的攻击力和防御力
拳法家	流星爆	8	舍弃防御给敌方全体造成大伤害
拳法家	百裂拳	18	连续确实地攻击敌方前列单体
破坏屋	天诛打	2	给敌方单体造成伤害并令其混乱
破坏屋	脑溃し	2	给敌方单体造成伤害并令其气绝
破坏屋	大地震	8	用地震给敌方全体造成大伤害
破坏屋	闷绝压	16	从头顶攻击令敌方单体完全粉碎
大筒士	连发式	2	对敌方单体进行连续发炮攻击
大筒士	火焰舌	8	用火炎放射给敌方前列造成大伤害
大筒士	波动炮	8	蓄力技，次回合用光弹贯穿敌阵
大筒士	铁炮水	16	用喷射的水柱给敌方单体造成大伤害
舞蹈家	台风号	2	用巨大的扇子掀起大风吹飞敌人
舞蹈家	花吹雪	8	给敌方全体造成全属性伤害
舞蹈家	兽の踊り	8	用鼓舞提升我方全体的攻击力
舞蹈家	水の舞	16	令我方全体的体力全回复

神明解放

想要解放神明必须先满足特定条件，然后前往迷宫找指定的敌人战斗，战前的角子机才有可能转出“朱ノ首轮”；只要战斗获胜并拿到该道具，相关的神明就会自动解放。下面给出全部需要解放的神明的具体条件以及敌人出没地点、相关装备刷取地点参考，有序号表示的条件是并列的，只需满足其中之一即可，而加号表示的条件必须同时满足才能顺利解放。

TIPS 玩家在利用红火刷宝时建议把难度切换到どっぷり，而交神时则推荐あっさり难度，更容易继承优秀的基因。

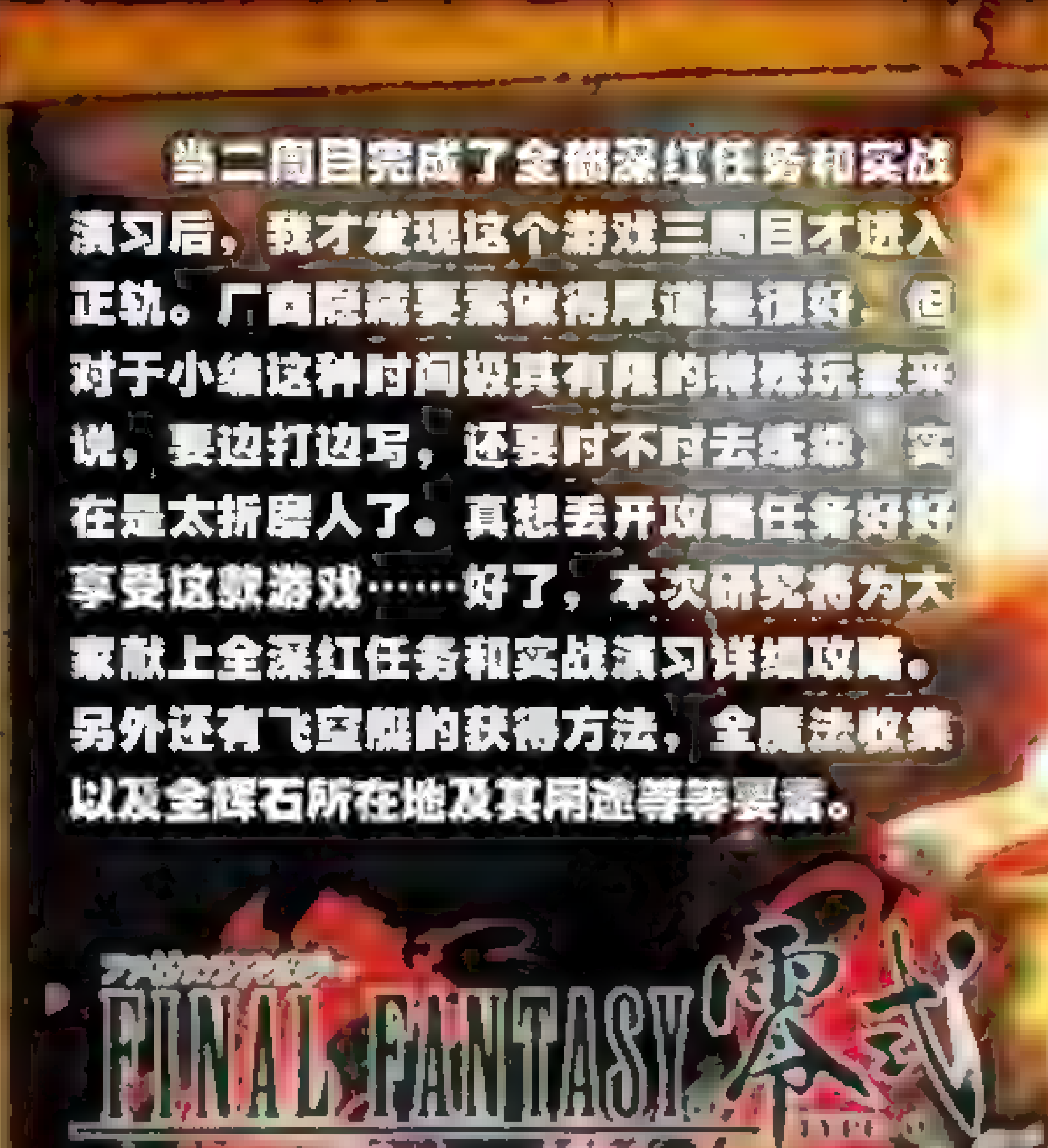
神明	性别	属性	迷宫	敌人	解放条件	备注
速濑ノ流々	女	水	相翼院・前	ウロコ娘	1.队长习得“速濑”；2.已成功解放“敦贺ノ真名姬”	解放几率25%
タタラ阵内	男	火	九重楼・前	一ツ目入道	1.有火属性女神的孩子；2.装备着“左目の罹刀”；3.装备着“タタラ槌”；4.装备着“天目一刀”	–
风车ノお七	女	风	鸟居千万宫・前	风の车	1.队长习得“风车”；2.装备着“大风车”；3.有“风间慎平”的孩子	解放几率25%；“大风车”为投资商业部门后直接购买
やたノ黑蝇	男	风	九重楼・前	カラス天狗	1.有“羽黑のお小夜”的孩子；2.击倒32只以上；3.装备着有诅咒的物品；4.装备着“ハエ切り”；5.装备着“宝弓ヤタ鸟”；6.装备着“熊野ノ小手”	“ハエ切り”为投资商业部门后直接购买；“宝弓ヤタ鸟”为“地狱巡り”的轻足大将掉落；“熊野ノ小手”为投资商业部门后直接购买
白浪河太郎	男	水	相翼院・前	尻子玉大将	1.队长习得“白浪”；2.有水属性女神的孩子；3.击倒64只以上	–
稻荷ノ狐次郎	男	土	鸟居千万宫・前	稻荷ノ狐次郎	在“狂热红火”的时候击倒他	–
土々呂震玄	男	土	鸟居千万宫・前	土将军	1.有“敦贺ノ真名姬”的孩子；2.习得“土々呂”；3.习得破坏屋的奥义“大地震”；4.装备着“秘剑ヒゲ切”	“秘剑ヒゲ切”为“鸟居千万宫・后”的恶罗大将掉落
虚空坊岩鼻	男	风	大江山	崇奈鸟大将	1.队长是女性；2.击倒朱点童子后直接解放	–
不动泰山	男	火	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
七天斋八起	男	土	九重楼・前	七天斋八起	1.有“福招き美也”的孩子；2.习得“七天爆”；3.队长装备着“秘剑ヒゲ切”；4.击倒他4次以上	“秘剑ヒゲ切”为“鸟居千万宫・后”的恶罗大将掉落
稻叶ノ美々卯	女	风	白骨城・后	ひょん	1.有“宇佐ノ茶々丸”的孩子；2.装备着“白兔の帽子”；3.装备着“宇佐ノ宝冠”；4.装备着“ウの头巾”	“白兔の帽子”为“白骨城・后”的ドクロ大将掉落；“宇佐ノ宝冠”为“九重楼・后”的红こべ大将掉落；“ウの头巾”为“白骨城・后”的轻足大将掉落
饼乃花大吉	男	火	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
阿狛・吽狛	?	土	鸟居千万宫・后	あうんノ鬼	1.队伍只有两人；2.队中两名角色的父亲或母亲是同一人；3.当前体力合计值在全体最大体力合计值的1/2以下；4.击倒32只以上	–
石猿田卫门	男	土	大江山	石猿田卫门	1.击倒他1次以上；2.击倒朱点童子后直接解放	–
五月川山女	女	水	相翼院・后	丑女	在5月份击倒她	–
赤羽根天神	男	火	红莲の祠	オンモラキ	1.队长习得“凰招来”；2.有火属性女神的孩子；3.装备着“天神の弓”；4.装备着“朱雀の飞弓”；5.装备着“天羽の槌”；6.装备着“赤羽根の兜”；7.击倒64只以上	“天神の弓”、“朱雀の飞弓”、“赤羽根の兜”皆为投资商业部门后直接购买；“天羽の槌”为“相翼院・后”的飞空大将掉落
万珠院红子	女	土	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
下诹访龙实	女	水	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
万屋玄龟	女	水	忘我流水道	沼坊主	1.有“敦贺ノ真名姬”的孩子；2.装备着“龟甲铠”；3.装备着“玄武甲”；4.装备着“灵龟ノ兜”；5.击倒32只以上	“龟甲铠”为投资商业部门后直接购买；“玄武甲”为“地狱巡り”的おどろ大将掉落；“灵龟ノ兜”为“地狱巡り”的茨城大将掉落
鸣かず弁天	女	水	相翼院・后	琵琶牧牧	1.队中有舞蹈家职业；2.装备着“弁天の爪”	解放几率75%；“弁天の爪”为“地狱巡り”的茨城大将掉落
上诹访龙穗	女	水	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
六ツ花御前	女	水	忘我流水道	雪女郎	1.队中有“冰ノ扇子”的孩子；2.当前体力合计值在全体最大体力合计值的1/2以下；3.在冬天（12、1、2月）击倒她；4.队长装备着“白雪ノ小袖”	“白雪ノ小袖”为投资商业部门后直接购买
芭蕉天岚子	女	风	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
鸣神小太郎	男	火	红莲の祠	鸣神小太郎	1.队长的“技・火”数值高于400；2.击倒他4次以上；3.击倒“赤猫お夏”2次以上	–
土公ノ八云	女	土	亲王镇魂墓	毒むらさき	1.有“月光天ヨミ”的孩子；2.队长装备着“宝刀クモ切り”；3.队长装备着“八云ノ弓”；4.队长装备着“宝弓月读”；5.队长装备着“名弓云破り”	“宝刀クモ切り”为“地狱巡り”的飞空大将掉落；“八云ノ弓”、“宝弓月读”皆为投资商业部门后直接购买；“名弓云破り”为参加御前试合的奖励品
敦贺真名姬	女	水	忘我流水道	敦贺真名姬	击倒她3次以上	–
尝祭り露彦	男	水	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
大江ノ舍丸	男	风	白骨城・后	大江ノ舍丸	有奉纳点要求比他高的神明的孩子两人以上	注：PSP版此神明的解放应该追加了隐藏条件，目前推定为击倒其3次以上
百足お银	女	土	地狱巡り	大百足	1.输给过“阿修罗”；2.进入战斗时所持金钱不足100；3.击倒她2次以上	–
梵ピン将军	男	火	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
金翔天龙马	男	土	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
八手ノお墨	女	水	地狱巡り	大八手	1.有水属性男神的孩子；2.击倒她2次以上	–
崇良亲王	男	土	亲王镇魂墓	崇良亲王	队中两名角色的父亲或母亲是同一人	–
吉烧天摩利	女	火	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–

TIPS 当玩家击倒6个“发”后，在御前试合中会遇到特殊角色阿部晴明，他会使用凰招来、太照天等强力法术。

神明	性别	属性	迷宫	敌人	解放条件	备注
镜国天有寿	女	水	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
木灵ノ寝太郎	男	土	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
九尾吊りお紺	女	土	鸟居千万宫・后	九尾吊りお紺	队中有一对亲子+击倒她2次以上	–
片羽のお业	女	女	相翼院・后	片羽のお业	击倒她3次以上	-
太刀风五郎	男	风	九重楼・后	太刀风五郎	击倒他3次以上	解放几率75%
茅宫卑弥子	女	土	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
雷电五郎	男	水	九重楼・后	雷电五郎	击倒他3次以上	解放几率75%
月光天ヨミ	男	土	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
赤猫お夏	女	火	红莲の祠	赤猫お夏	击倒她3次以上	–
黄黑天吠丸	男	火	地狱巡り	鬼畜	1.有“赤猫お夏”的孩子；2装备着“虎の爪”；3.装备着“虎皮の腹巻”；4.装备着“豪枪吠丸”；5.在迷宫中逗留2个月以上	“虎の爪”、“虎皮の腹巻”皆为投资商业部门后直接购买；“豪枪吠丸”为“地狱巡り”的水虎大将掉落
ド玉ノ壹与	女	水	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
光无ノ刑人	男	风	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
常夜见お风	女	风	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
虫寄せ花乱	男	土	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
日光天トキ	男	风	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
雷王狮子丸	男	火	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
冰ノ皇子	男	水	忘我流水道	冰ノ皇子	击倒他3次以上+击倒“发”2个以上	解放几率75%

玩后感

本作的出色设定和系统令其在时隔12年后魅力依旧，游戏原本就有的优点这里不再多说，主要谈谈个人对于几个新要素的看法：神明成长系统让玩家可以通过反复交神，把有爱的神明也培养起来，令前、中期的神明在游戏后期也能够发挥作用，不会像原版那样束之高阁；奥义传承方式的修改以及合力奥义的出现直接成为BOSS战中的主流战术，只可惜游戏最高伤害9999的限制让玩家少了一份挑战极限的乐趣；“武器锻造”为游戏增添了一个养成要素，可惜只能打造刀剑，令其他7种职业备受冷落；天气系统存在感稍显薄弱，毕竟游戏有火、水、风、土四大属性，天气的效果应该可以更为丰富多彩；“通信结魂”则略有点破坏剧情设定和平衡性之嫌 不过这些不足也不过是白璧微瑕，对于如此好玩的游戏，个人确实希望能够早日看到其续作的公布！



当二周目完成了全部深红任务和实战演习后，我才发现这个游戏三周目才进入正轨。厂商隐藏要素做得厚道是很好，但对于小编这种时间极其有限的特殊玩家来说，要边打边写，还要时不时去练级，实在是太折磨人了。真想丢开攻略任务好好享受这款游戏……好了，本次研究将为大家献上全深红任务和实战演习详细攻略。另外还有飞空艇的获得方法，全魔法收集以及全辉石所在地及其用途等等要素。

Research Center 研究中心

文 白菜&狼来了 美编 咕噜

最终幻想 零式

ファイナルファンタジー零式

Square Enix	A・RPG	2011年10月27日
日版	1～3人	7700日元
无对应周边		

深红任务

第二章开始时第一次进入走廊，阿蕾西娅会告诉0组，他们之后的任务会分为正规的军令部命令任务与谍报4课的秘密命令“深红”（クリムゾン）任务。两者可以择一参加。一周目没有选项，默认是参加军令部命令任务，而二周目我们将全面参加深红任务。

第二章 朱雀旗帜飘扬之时

（朱雀の旗が立つとき）

Mission

敌中突破作战

选择方式	二周目"トゴレス要塞攻略战"开始时选择"要塞の里をまわる"
作战等级	34
任务说明	发起托格勒斯要塞（トゴレス要塞）攻略战数小时前，0组接到了将要塞后方的重炮部队消灭，以及救出要塞内被囚禁的平民的任务。为此0组必须要突破敌人的部队，向托格勒斯要塞（トゴレス要塞）进击。
特殊报酬	军神"シャンカラ"解放、金の砂时计

移动路线 トゴレスの森 内部→トゴレス要塞近郊→外缘部 北门→外缘部 西阶段→外缘部 正面阶段→中枢部 入口→中枢部 动力室ゲート→中枢部 动力室→中枢部 动力室ゲート→中枢部 第一研究所→中枢部 动力室ゲート→中枢部 サンプル保管所→中枢部 回廊→中枢部 资材置场→中枢部 第二研究所→外缘部 北门→外缘部 西阶段→外缘部 正面阶段→トゴレスの森

攻略要点 队伍里必须要有一名远程角色。トゴレスの森内部会遇到一些中型魔导装甲，它们的重创点在近身攻击之后会出现一瞬间。将其全灭后会自动进入要塞近郊。这里有几个大型魔导装甲比较麻烦，建议先消灭其他小型魔导装甲再来对付它们。再次全灭敌人后进入外缘部北门，这里与接下来西阶段的敌人都是无限出现的，因此可以完全无视掉，直接来到正面阶段。击破两台中型魔导装甲后进入中枢部入口，无视敌人来到中枢部动力室ゲート，再次无视敌人冲进动力室。

启动动力室的装置后，回到动力室ゲート，无视军神，先从右侧楼梯上方进入第一研究所。这里有三份文书，全部拿到后回到动力室ゲート，再从左侧楼梯进入サンプル保管所。这里有个S.O.任务是要一击必杀杀死笼子里的怪物，用远程角色或是魔法看准一击必杀点就行了，怪物是攻击不到我们的。完成这个任务可以解放魔法"クエイク"。接下来进入回廊，这里的S.O.任务要求1分钟内杀死敌人的队长，队长在两边的高层上，要用远程攻击才打得到。首先削减他的体力，当他体力不多时会丢手榴弹，此时就会露出一击必杀点。完成该任务能够获得饰品"冷气魔法の真髓"。来到资材置场，无视敌人进入第二研究所，这里有两份文书，获得后进入外援部北门，无视敌人前往外缘部西阶段，再次无视军神进入正面阶段，这里有一份文书在大门的左侧地上。

一共6份文书全部拿到后，自动移动到トゴレスの森，全灭前两波敌人后，BOSS中型魔导装甲就会带着杂兵出现。重创点跟之前的敌人也没有区别，当它血量不多时会进入愤怒状态，此时专心回避约20秒，等到一击必杀点出现就可以将其秒掉了。

第三章 大量破坏兵器的时代

（大量破坏兵器の时代）

Mission

雾中の袭击

选择方式	二周目"魔导アーマー破坏指令"开始时，在罗科尔城镇（ロコルの町）调查魔导装甲，选择"别の基地へ向かう"
作战等级	37
任务说明	谍报部下达了破坏皇国帝都英格拉姆（イングラム）近郊弗罗斯蒂基地（フロスティ基地）的命令。基地内部在开发魔导装甲的零件，为了阻止新型魔导装甲完成，破坏基地才是最重要的任务。0组到达英格拉姆（イングラム）后，将在大雾的保护下潜入基地进行破坏工作。
特殊报酬	军神"オーガ"解放、金の砂时计

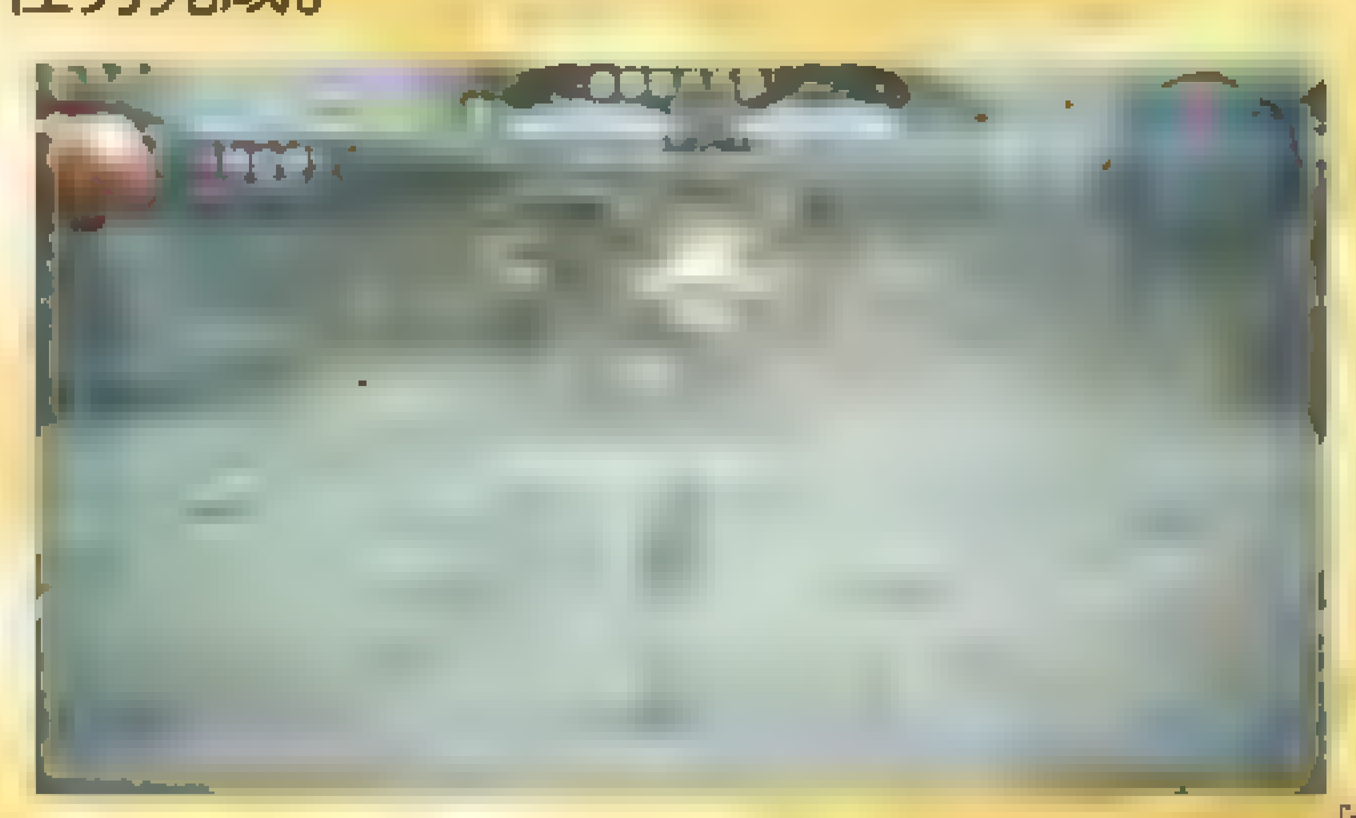
移动路线 アズール地区→フロスティ基地 第14集积所→フロスティ基地 第15集积所→フロスティ基地 第18集积所→フロスティ基地 第21集积所→フロスティ基地 第24集积所→フロスティ基地 第28集积所→フロスティ基地 第29集积所→フロスティ基地 第31集积所→フロスティ基地 第33集积所→中央3集积地→皇国军司令部→集积主地 皇国军司令部

攻略要点 一开始跟一周目一样，以搭乘魔导装甲的姿态出现在阿兹鲁（アズール）地方。在大地图上按L+↓会显示燃料位置。注意这次的目的地不是过桥，在地图上好好

确认。

一开始进入第14集积所，击倒入口右边的队长后前进。第15集积所击倒队长后前进。第18集积所全灭敌人后前进。第21集积所击倒队长魔导装甲前进（到此为止都没被敌人发现的话，完成S.O.任务可以解放魔法“インビジ”）。第24集积所全灭敌人前进（完成S.O.任务击破强化兵能得到“炎のダガー”）。第28集积所中央有个回复魔法阵，之后大雾会散去，出现大量魔导装甲，全灭敌人后前进。第29集积所有回复魔法阵，没有敌人出现，可以休整一下。第31集积所全灭敌人后前进（完成S.O.任务，3分钟内全灭敌人能得到“ラミアの大镰”）。第33集积所全灭敌人就能进入中央3集积地。

进行存档和回复后，进入皇国军司令部。这里要面对大型魔导装甲バルムンク。在它发射导弹群后会出现约1秒的重创点，不断横向回避看准时机进行攻击就好。注意此战会有敌人的狙击手进行攻击，被镜头照准的时候，一定要立刻进行持续回避。击倒BOSS后，将操纵托雷进行特殊剧情，瞄准敌人按下△键将其击杀，任务完成。



第四章 最后的女王，化为乌有

（最后の女王、乌有に归す）

Mission

休战下の作战

选择方式	二周目"帝都脱出作战"开始时，选择"町外れに向かう"
作战等级	38
任务说明	0组接到了前往涅谢尔山（ネシエル山）的命令，作战内容是以救助被怪兽袭击的皇国士兵为名目，对皇国领内进行调查，0组要编成6人小队，前往天气恶劣的雪山。
特殊报酬	武装第六研究所中"防御魔法の真髓"解放，金の砂时计

移动路线　ネシエル山 山道【1】→ネシエル山 山道【2】→ネシエル山 山道【3】→（ネシエル山 洞窟【1】→ネシエル山 洞窟【2】→ネシエル山 山腹【1】→ネシエル山 洞窟【4】→）/（ネシエル山 山道【4】→ネシエル山 山道【5】→）皇国军通信施设

攻略要点　本任务在出击前只派出一个角色，并且关闭乱入，理由后述。山道【1】没有敌人，进入山道【2】后全灭敌人前进（记得完成S.O.任务，可以获得“ラストエリクサー”）。山道【3】会出现岔路，走洞窟路线可以得到切断防御+45%的饰品，走山道路线可以得到凯特的强力武器“ルーントリガー”。

洞窟路线：洞窟【1】无视敌人进入洞窟【2】，这里有个S.O.任务要求1分钟内吸取一个トンベリ的梵托玛，达成后就能获得饰品“バイアーマー”。山腹【1】全灭敌人，进入洞窟【4】，无视敌人进入皇国军通信施设。

山道路线：从山道【3】进入山道【4】，无视敌人进入山道【5】，这里会出现大量的ボム，S.O.任务要求独自一人在3分钟内击倒敌人，不能让同伴击倒，因此一开始就不要带同伴出战。完成该任务就能得到“ルーントリガー”。之后进入皇国军通信施设。

皇国军通信施设要与BOSS战斗，是大家已经非常熟悉的雪之巨人ゴウリキ。但是它的防御力极高，只有抓重创点才能给予其有效伤害。这里有个S.O.任务是在己方NPC不牺牲的情况下击倒BOSS，但是NPC们总喜欢上去送死。因此最好是将BOSS血量打到濒死时再接下任务，可以获得饰品“冰神の腕轮”。

第五章 第一次朱迪卡会战

（第一次ジュデッカ会战）

Mission

东の风

选择方式	二周目"ジュデッカ会战"开始时，选择"コンコルディア国境へ向かう"
作战等级	42
任务说明	面对在朱迪卡会战中战败的苍龙军，朱雀军发动了突破苍龙国境的"东之风"作战，以特殊部队攻击苍龙军司令部，在这期间主力部队突破国境，0组便是负责在"朱苍回廊"袭击苍龙军司令部。
特殊报酬	军神"バハムート"解放，金の砂时计

国境の山道【1】→国境の山道【2】→国境の山道【3】→国境の山道【4】→国境の山道【5】→国境の山道【6】→朱苍回廊 1F 外壁通路→朱苍回廊 2F 内部通路【东】→朱苍回廊 2F 内部通路【西】→朱苍回廊 3F 外壁通路【东】→朱苍回廊 3F 外壁通路→朱苍回廊 3F 外壁通路【西】→朱苍回廊 4F 内部通路【西】→朱苍回廊 3F 内部通路→朱苍回廊 4F 内部通路【东】→朱苍回廊 5F 外壁通路→朱苍回廊 6F 内部通路【西】→朱苍回廊 6F 内部通路【东】→朱苍回廊 7F 外壁通路【西】→朱苍回廊 7F 外壁通路【东】→朱苍回廊 8F 内部通路→朱苍回廊 国境の桥→朱苍回廊 最上阶

攻略要点

与"ジュデッカ会战"任务一样，一开始要选择3名不参加的角色。这一战需要远程攻击角色，尽量将远程主力集中在这边。首先在山道【1】清理几个杂兵，然后一路前进到山道【3】，这里有个不使用魔法的S.O.任务。完成可以获得饰品"极光の腕轮"。清理完敌人记得稍微站一下。到了山道【6】有个回复魔法阵休整一下。

进入1F外壁通路，全灭敌人后会打开通向2F内部通路【东】的道路。在这里击破桥后面的路障，然后全灭敌人就能进入2F内部通路【西】。接下来同样全灭敌人后进入3F外壁通路【东】，再进入3F外壁通路。这里有一个强力的敌人バクライリュウ（S.O.任务要求一击对其造成3500以上的伤害，完成后可以解放军神"バルベリド"。推荐用蕾姆带饰品将魔力强化到极限，然后用3段蓄力的BOM系魔法攻击。如果现在无法完成也无妨，可以等到等级超过LV60后，用杰克砍背也能轻松达成）。重创点在它放射出冷冻射线之后。击倒它直接进入3F外壁通路【西】。这里有个回复魔法阵。

接下来进入4F内部通路【西】，先接下S.O.任务再击倒飞龙，可以获得赛文的武器"フレイムビュート"。来到3F内部通路，再次击倒两只飞龙，解除能量壁后打倒几个苍龙兵，可以进入4F内部通路【东】。这里的飞龙可以无视，击倒几个苍龙兵后进入5F外壁通路。全灭敌人后进入6F内部通路【西】，用远程角色击倒能量壁后面的敌人，然后打倒高台上的敌人才能开门。由于桥中央断掉了，因此必须迂回一下，先前往6F内部通路【东】，全灭敌人后从另一边返回6F内部通路【西】，进入7F外壁通路【西】。这里有两头雪之巨人，还是老打法，等待其大挥掌后的重创点。消灭掉后，无视增援的敌人直接进入7F 外壁通路【东】，接下来会依次出现两头レキザン，同样是抓侧面打。消灭他们之后进入8F内部通路，这里有个回复魔法阵。之后穿过国境の桥就要在朱苍回廊最上阶展开BOSS战。BOSS是一条飞龙，攻击力不是很高，而且在天上飞一阵子后就会落地，攻击非常也容易回避。惟一的难点就是血多皮厚而已。重创点在空中撞击前后出现，用远程攻击比较好抓。只要耐心一点打，就没有什么难度了。

第六章 死之大地，卡利亚的决断

（死の大地、カリヤの决断）

Mission

最终防卫线

选择方式	二周目"ビッグブリッジ突入作战"开始时，选择"アレシアに连络を取る"
作战等级	43
任务说明	与ビッグブリッジ突入作战几乎同时刻开始。面对皇国军的战线突破，召唤秘匿大军神的地点也陷入危险之中。为了阻止皇国军前进，朱雀军在最终防卫线投入了预备战力。0组将要在最终防卫线出战，击破企图突破的皇国军。
特殊报酬	魔法"ブリザドBOM2"解放、金の砂时计

移动路线 国境平原→深渊に至る暗

攻略要点 本战雷姆会因为皇国妨碍水晶力量的原因而无法上场。这是一场防御战，限时20分钟。莫古力会不断给出指示，玩家要第一时间赶到指示地点将敌人全灭。以下是每个地点出现敌人的情况：

第二防卫ライン【北】：与火箭炮兵进行战斗。没有地形障碍，可以轻松击倒。增援一共4波。完成守护己方NPC的S.O.任务获得饰品"金のアンクレット"。

第二防卫ライン【南】：与空中机动兵战斗。将其击倒后增援也会持续出现一阵子。完成守护己方NPC的S.O.任务则会得到饰品"流水の指轮"。

朱雀军 驻屯地迹【北端】：与飞行魔导装甲战斗。直接击倒敌队长机就能结束战斗。

朱雀军 驻屯地迹【南端】：与飞行魔导装甲战斗。直接击倒敌队长机就能结束战斗。

第二防卫ライン【北端】：与远处的远程攻击魔导装甲战斗。敌人在攻击前的一瞬会出现一击必杀点，有远程角色可以轻易将其击倒完成S.O.任务。达成后获得饰品"大地の腕轮"。

第二防卫ライン【南端】：一个枪兵队长带着一堆魔导装甲。直接消灭队长就解决问题。完成守护己方NPC的S.O.任务获得饰品"大风の腕轮"。

第二防卫ライン【中央】：与火箭炮兵与中型魔导装甲战斗。抓魔导装甲攻击后的重创点是关键。完成守护己方NPC的S.O.任务获得武器"鬼切"。

20分钟后，玩家会被强制转移到深渊に至る暗。现在的目的是在这个小空间内坚持3分钟，敌人会源源不绝出现，被任何攻击碰到就是秒杀。剩下1分钟时会出现长得像巴哈姆特的怪物进行攻击。老老实实回避3分钟吧。

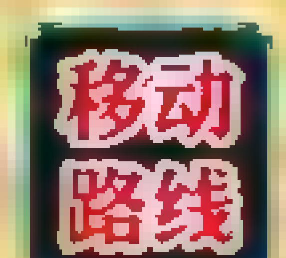
第七章 水晶的兴亡～无止境的争斗

（クリスタルの兴亡～终わりなき战い）

Mission

マキナの战い

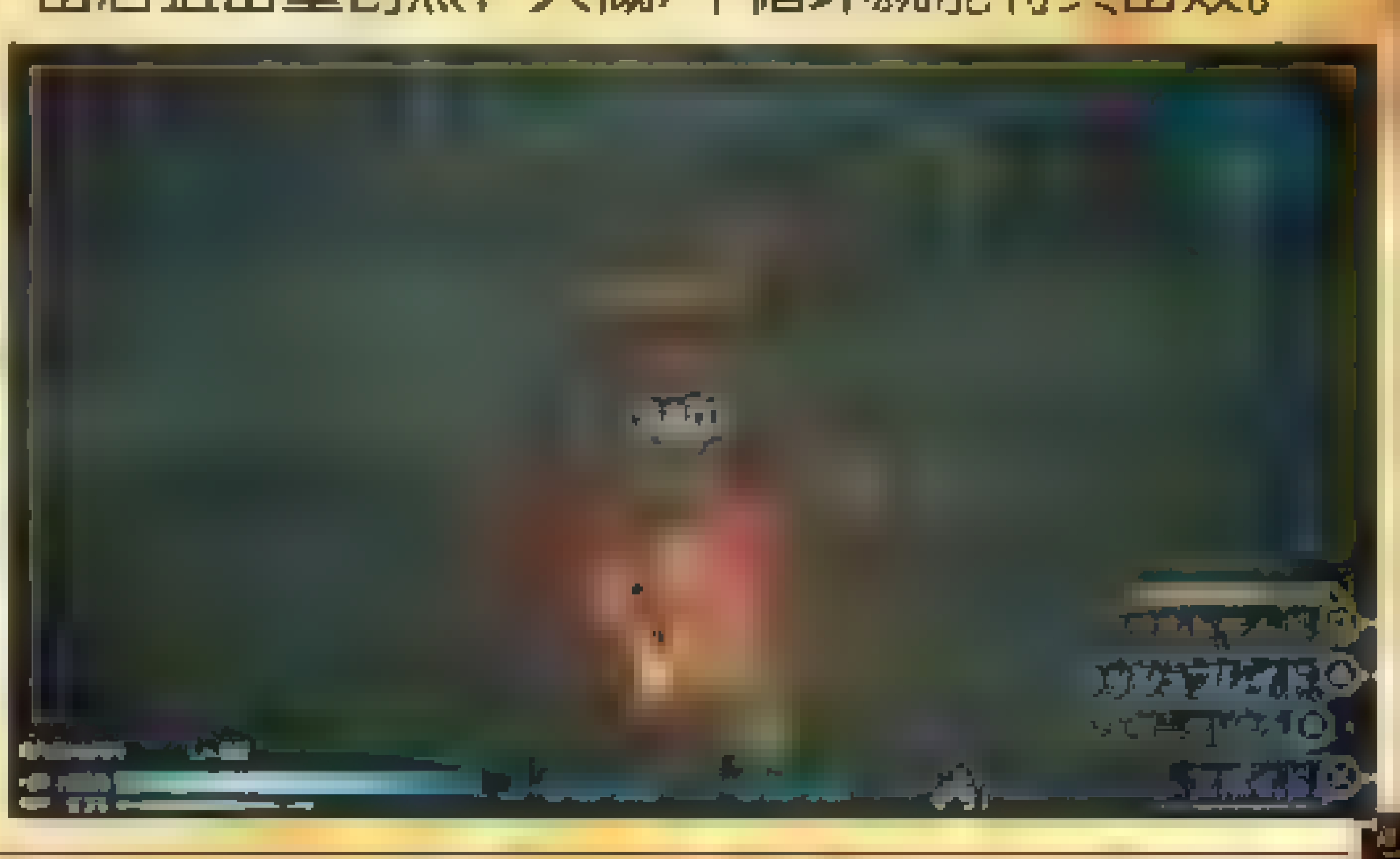
选择方式	二周目"帝都攻略作战"开始时，选择"マキナはどこに"
作战等级	36
任务说明	在皇国帝都英格拉姆攻略战时，成为了白虎露希的玛奇那，在英格拉姆城镇内漫无目的地徘徊。这个时候
特殊报酬	魔法"サンダ-BOM2"解放、金の砂时计



移动路线 ホテル・アルマダ 前→ドレーク通り【1】→ドレーク通り【2】→→2701地区→2695地区→2551地区→（2689地区→2635地区→）2677地区→2547地区→2722地区→ドレーク通り【3】→2449地区→总督府

攻略要点 本战只有玛奇那一人出战，而且全程处于强化状态，AG与HP都会自动回复，但无法使用魔法和特殊装备。通り

【1】完成水晶使命（クリスタルの使命），消灭全部敌人可以得到饰品“レッドベレー”。通り【2】无视敌人，直接进入2701地区。2701地区击破格雷姆，完成水晶使命可以获得解放军神“ティターン”。无视敌人穿过2695地区，进入2551地区，击破アダド完成水晶使命，获得武器“レーヴァテイン”。这里分为左右两条道路，先走右边进入2689地区，再进入2655地区，杀死一个敌人吸取梵托玛，就能完成水晶使命获得饰品“重防弹装甲”。回到2551地区走左边进入2677地区，全灭敌人后进入2547地区，无视3个番外者直接来到2722地区，再次无视敌人进入通り【3】，然后来到2449地区，击倒军神格雷姆完成水晶使命获得饰品“防御魔法の神道”。最后进入总督府，面对BOSS基加美什（ギルガメッシュ）。即使是白虎露希，也无法用通常攻击对其造成伤害，因此打法跟以前一样，回避他的攻击后狙击重创点，大概7个循环就能将其击败。



キザイア陽动作战

选择方式	第三章初期可以选择
作战等级	35
特殊报酬	魔法“バイオ”解放

进入トゴレス地方的吉赛亚（ギザイア）后开始演习。注意这个演习任务只能派遣4名队员参战。首先来到里口，消灭敌人后进入南广场，再次消灭敌人后进入南通り，消灭BOSS就完成演习了。

苍龙との共同战线

选择方式	第三章初期可以选择
作战等级	36
特殊报酬	军神“ファイアブランド”解放

攻略要点

前往北トゴレス地方的米克（ミイコウ）后开始演习。本次演习禁止使用魔法和特殊装备，最好操纵远程角色出战。首先根据地图所指示的方向前进（在市街地【10】可以回收一个回复道具），在市街地【9】、市街地【7】和市街地【5】停止三台通信机。调查通信机后会出现蓝色的光圈，只要不走出光圈，大概10秒后通信机就会被停止。中途有个S.O.任务要求击倒全部突击兵，完成后能得到“ガードエンブレム”，不要错过。接下来任务变更，要解决3个队长，他们分别在广场【1】（完成S.O.任务，亲手击倒队长机会得到“プラチナカード”）、市街地【9】和广场【2】。队长机在喷火中途会出现重创点，可以绕到背后进行输出。解决掉队长后演习结束。

朱雀方面军の崩坏

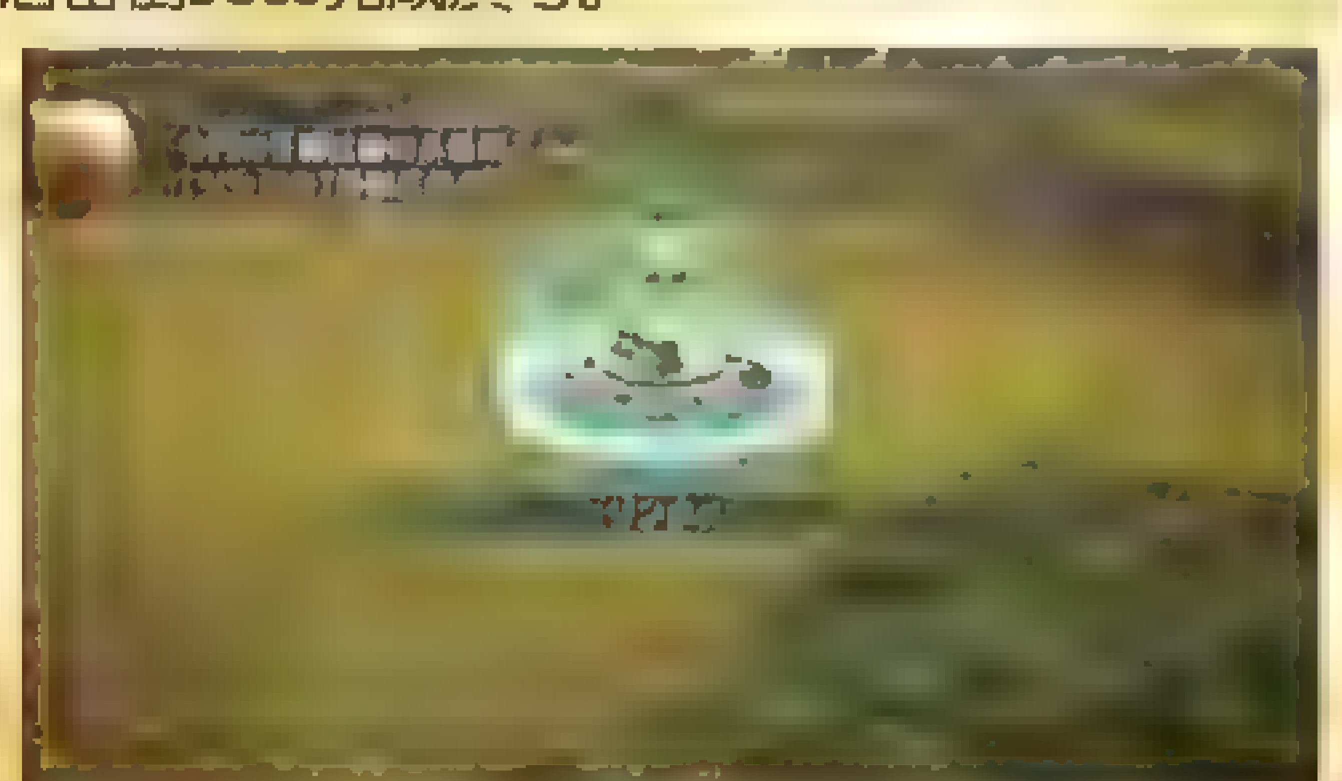
选择方式	第三章后期可以选择
作战等级	36
特殊报酬	军神“ギガース”解放

攻略要点

这是第一场实战演习的压制战。前往伊斯卡地方（イスカ地方）就可以参战。胜利条件是压制林波斯（リンボス），失败条件是伊斯卡（イスカ）被攻陷。一开始朱雀军的第一阵地会遭到进攻，这

里比较难以守住，可以放弃。第一阵地丢失后敌人会开始攻击第二阵地，此时帮助第二阵地的兵力夺回第一阵地，就能获得第二阵地的控制权。接着指挥第二阵地的士兵攻击罗科尔（ロコル），待其能量护罩解除后突入，击倒内部的マクゴワン少佐就能完成压制。

接下来首先压制第三阵地。此时敌人的飞艇会出现攻击第一阵地，先将其打倒。之后就可以派遣所有的部队进攻林波斯（リンボス），突入后击倒BOSS完成演习。



钟乳洞の战い

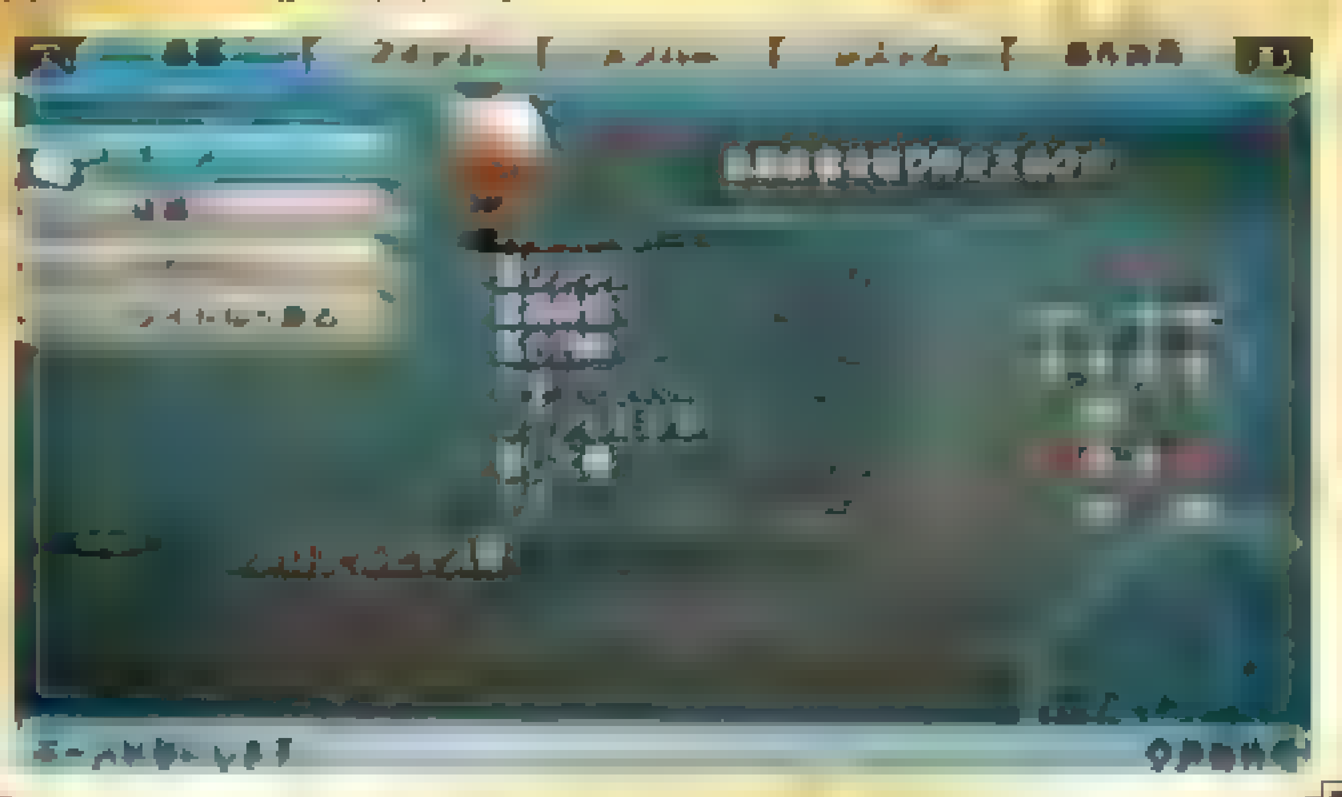
选择方式	第三章后期可以选择
作战等级	37
特殊报酬	魔法"ブリザドMIS"解放

攻略要点 前往伊斯卡地方（イスカ地方）的罗科尔钟乳洞（ロコル钟乳洞）开始演习。本演习只能有4名角色参加，因此尽量不要与路途上的敌人纠缠。首先直线来到ロコル钟乳洞【2】，这里完成S.O.任务可以获得"ミスリルの小手"。接着一路前进来到ロコル钟乳洞【5】，这里完成S.O.任务可以获得"ゴールドバングル"。从【5】直接进入北边的【7】，完成S.O.任务可以获得"ミスリルの指轮"。进入最深部，调查中央发光的箱子后原路返回，回到洞口完成演习。

候补生を援护せよ

选择方式	第五章初期可以选择
作战等级	38
特殊报酬	魔法"ファイアRF2"解放

攻略要点 进入梅洛埃地方（メロエ地方）的梅洛埃（メロエ）后开始演习。首先前往地图上的红色区域广场【2】、广场【6】和广场【4】击倒敌队长机，注意他们旁边都有油罐能引发爆炸。之后自动回到市街地【1】，现在要解除3个炸弹，它们分别在地图上的红色区域市街地【2】、市街地【4】和市街地【8】，调查炸弹之后一定时间内留在光圈里就可以解除。炸弹解除完成后前往中央的ルピナス苑，不断消灭杂兵，直到敌人队长出现，将其消灭完成演习。



国境への进击

选择方式	第五章初期，完成实战演习"候补生を援护せよ"后可以选择
作战等级	38
特殊报酬	军神"カラミティ"解放

攻略要点 压制战。前往梅洛埃地方（メロエ地方）就可以参战。胜利条件是压制利拿温（リナウン），失败条件是梅洛埃（メロエ）被攻陷。本战需要一个能进行远程强力输出的角色。首先击破第一阵地旁边的自动炮台，拿下第一阵地。接下来敌人会派出中型舰载艇攻击第二阵地，赶快前去救援，这里必须尽快击坠中型舰载艇或吸引其注意力，让第二阵地能够撑过一段时间，完成特殊任务。之后派遣第二阵地的雷部队攻击阿雷利昂（アレリオン），自己则去消灭第三阵地旁边树林的炮台。阿雷利昂（アレリオン）的能量护罩消失后进行突入，沿路调查数据发送装置（留在光圈里一段时间，解除データリンク），然后在最深处击败队长完成压制。

拿下阿雷利昂（アレリオン）后进攻第四阵地，此时中型舰载艇与空中战舰会出现，不要去招惹空中战舰，会被秒杀掉，集中精力攻击中型舰载艇。将其击破后，将被夺走的阵地再夺回来，然后就可以对利拿温（リナウン）发动总攻击了。破坏能量护罩后突入，击败队长，完成演习。

上陸部队を歼灭せよ

选择方式	第五章初期，完成实战演习“国境への进击”后可以选择
作战等级	40
特殊报酬	武装第六研究所中“クリスタルボール”解放

攻略要点 首先注意该任务的敌人不吃雷魔法，以雷姆做主力的话记得先换下来。进入伊斯卡地方（イスカ地方），按地图所示来到海边有魔导装甲的地方，开始演习。击倒第一波敌兵后，敌人会出现两台魔导装甲的援军，攻防都非常高，一定要小心应付。击倒魔导装甲后完成演习。

フェイス大佐の蜂起

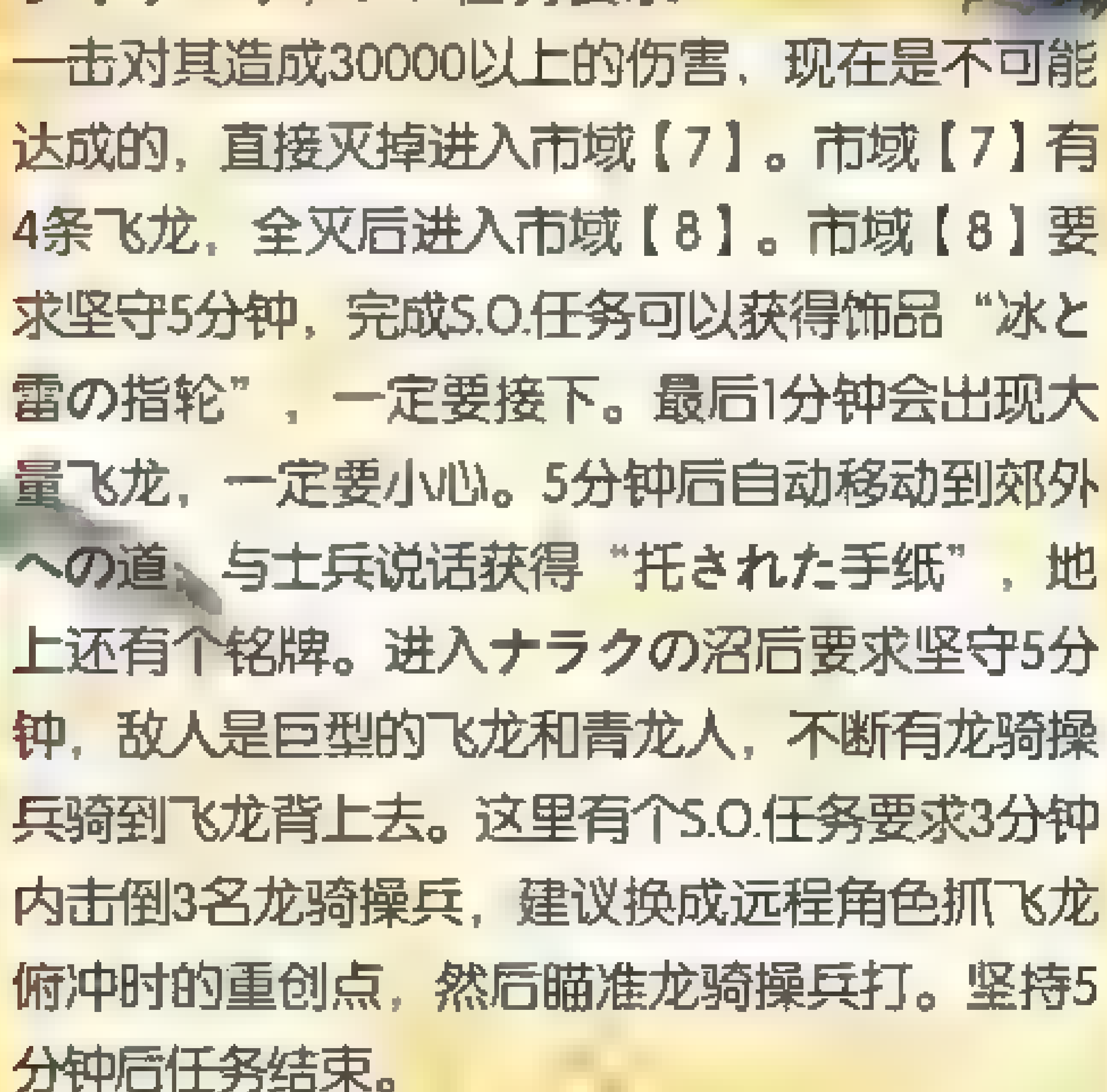
选择方式	第五章后期可以选择
作战等级	41
特殊报酬	军神“トロル”解放

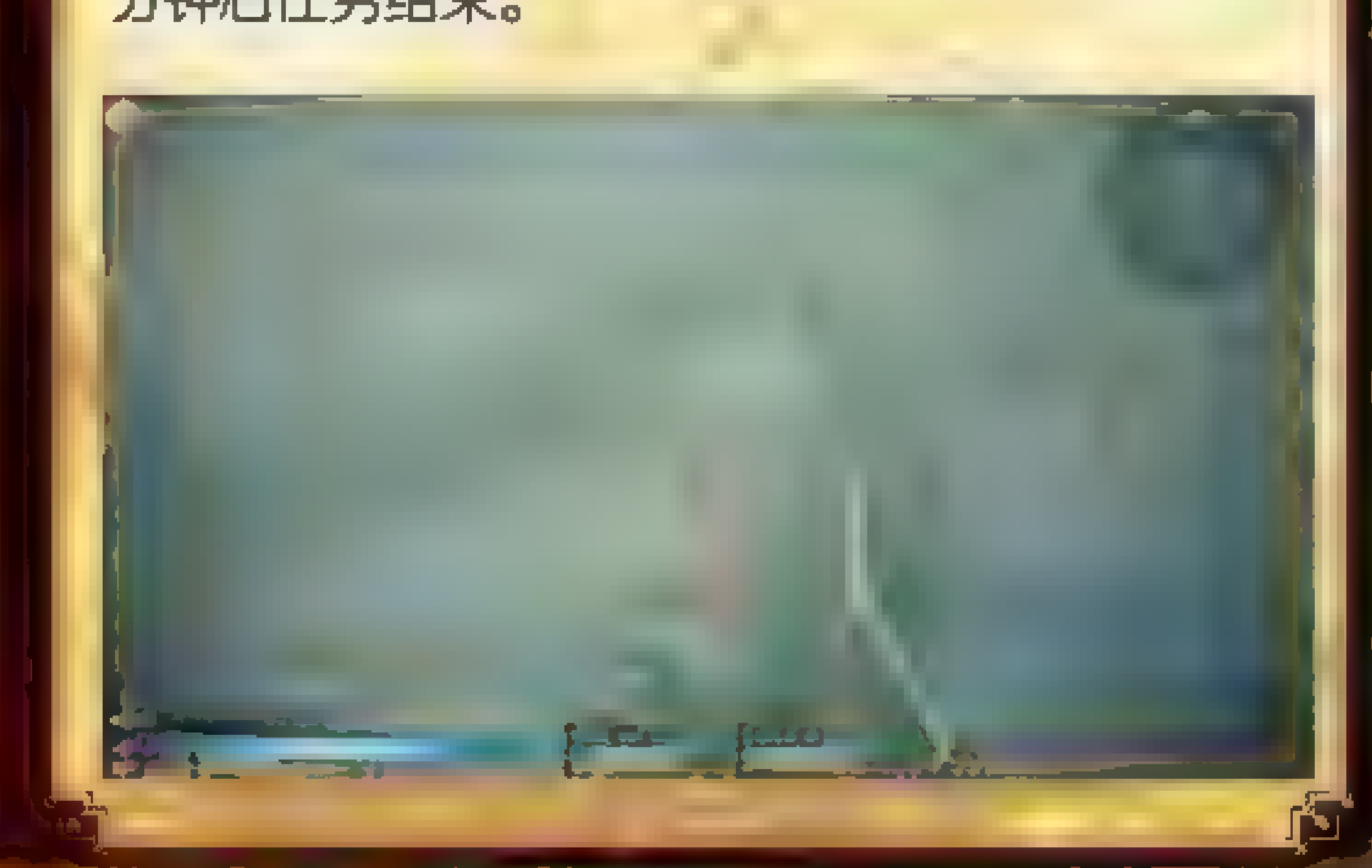
攻略要点 来到艾波地方（エイボン地方）的多古亚（ドグア）开始演习。本战出战角色为6名，敌人是飞行魔导装甲，最好选择远程攻击角色。首先前往地图指定位置广场【1】，击倒BOSS后发生剧情。接下来就是5分钟的持久战，敌人会不断进行增援，只要挨过这5分钟就算演习完成。由于有大量魔导装甲，建议以回避为主。

ロ－シャナ撤退战

选择方式	第七章初期可以选择
作战等级	45
特殊报酬	魔法“ブリザドRF2”解放

攻略要点 来到罗夏那州（ロ－シャナ州）的罗夏那（ロ－シャナ）开始演习。市域【1】消灭4条飞龙后可以前进，完成S.O.任务可以获得武器“フレイムメイス”。市域【2】几个苍龙兵不成气候，市域【3】又是4条飞龙，市域【4】要求坚守该区域3分钟，有个S.O.任务要求3分钟内杀掉50人，接受后会有状态加成。市域【5】有个回复魔法阵，敌人是苍龙兵+布丁状敌人的组合，一共3波。市域【6】一开始面前有个雪之巨人，远处还有一个投枪兵，必须要用远程攻击打掉才能过桥，之后消灭两个雪之巨人后进入广场。广场有个バクライリュウ，S.O.任务要求一击对其造成30000以上的伤害，现在是不可能达成的，直接灭掉进入市域【7】。市域【7】有4条飞龙，全灭后进入市域【8】。市域【8】要求坚守5分钟，完成S.O.任务可以获得饰品“冰と雷の指轮”，一定要接下。最后1分钟会出现大量飞龙，一定要小心。5分钟后自动移动到郊外への道，与士兵说话获得“托された手纸”，地上还有个铭牌。进入ナラクの沼后要求坚守5分钟，敌人是巨型的飞龙和青龙人，不断有龙骑操兵骑到飞龙背上去。这里有个S.O.任务要求3分钟内击倒3名龙骑操兵，建议换成远程角色抓飞龙俯冲时的重创点，然后瞄准龙骑操兵打。坚持5分钟后任务结束。





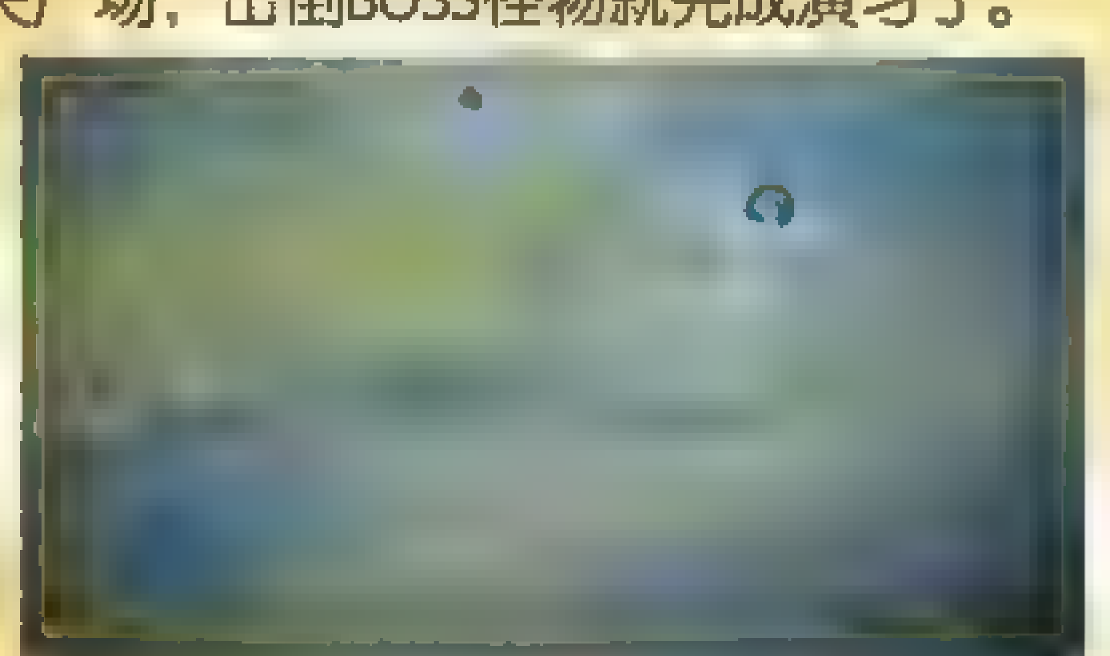
【ドラゴンスレイヤー】作战

选择方式	第七章初期，完成实战演习“ローシャナ撤退战”后可以选择
作战等级	45
特殊报酬	军神“ディアボロス”解放

攻略要点

压制战，前往罗夏那州（ローシャナ州）就可以参战，胜利条件是压制拉玛（ラーマ），失败条件是朱雀军本阵被攻陷。本战需要一个能进行远程强力输出的角色。首要目标是第三阵地，将其压制后立刻返回本阵，苍龙军会派遣飞龙奇袭本阵。守护本阵1分钟后能获得本阵的指挥权，然后顺势进军第一阵地。拿下第一阵地后，命令本阵部队进攻罗夏那（ローシャナ），顺路拿下第四阵地。途中巨型飞龙会出现，消耗其一定体力后将其赶走，然后突入罗夏那（ローシャナ）。进入城镇后先收集2个火属性梵托玛，接下来是3个冷气属性梵托玛，打倒相应属性的怪物就行，然后到最深处全灭敌人，完成压制。

出城后立刻返回朱雀军本阵击倒巨型飞龙。然后沿路拿下第五阵地，向拉玛（ラーマ）进军。击倒上空的飞龙后，突入拉玛（ラーマ）。进入中央通り后会出现特别任务，回到入口处去杀掉朱雀军的间谍，然后来到最深处中央广场，击倒BOSS怪物就完成演习了。



敌の奇袭を阻止せよ

选择方式	第七章初期，完成实战演习“【ドラゴンスレイヤー】作战”后可以选择
作战等级	46
特殊报酬	武装第六研究所“ミスリルの小手”解放

攻略要点

来到北托格勒斯地方（トゴレス地方）的米克（ミイコウ）东北方向的海岸开始演习。本战候补名额为6人。首先要与巨大的海龟ジョウサイ战斗，它防御力极高，而且附带HP回复，除了露出腹部时有一个重创点，其实时间基本上是无敌的。不要与其硬拼，大概坚持3分钟后，会自动转移到海岸岩场，来到最深处岩场の影，击倒队长飞龙就能结束战斗。

密林のドラゴン部队

选择方式	第七章初期，完成实战演习“敌の奇袭を阻止せよ”后可以选择
作战等级	47
特殊报酬	武装第六研究所“レッドベレー”解放

攻略要点

来到罗夏那州（ローシャナ州）的罗夏那（ローシャナ）西北方向的树林中开始演习。本战的场景是一个会无限循环的迷宫，前进时记得随时打开主菜单里的地图，观察自己面朝的方向。曾经走过一次的正确路线会在雷达上标示出来。以下是正确的路线：

在第一个场景向北走进入第二个场景；在第二个场景向北走进入第三个场景；在第三个场景向南走进入第四个场景；在第四个场景继续向南走进入第五个场景；在第五个场景向东走进入第六个场景；在第六个场景向西走进入第七个场景；在第七个场景向东走就能到达出口。出口处击倒麒麟敌人セイラン就能完成演习。

机密文书入手作战

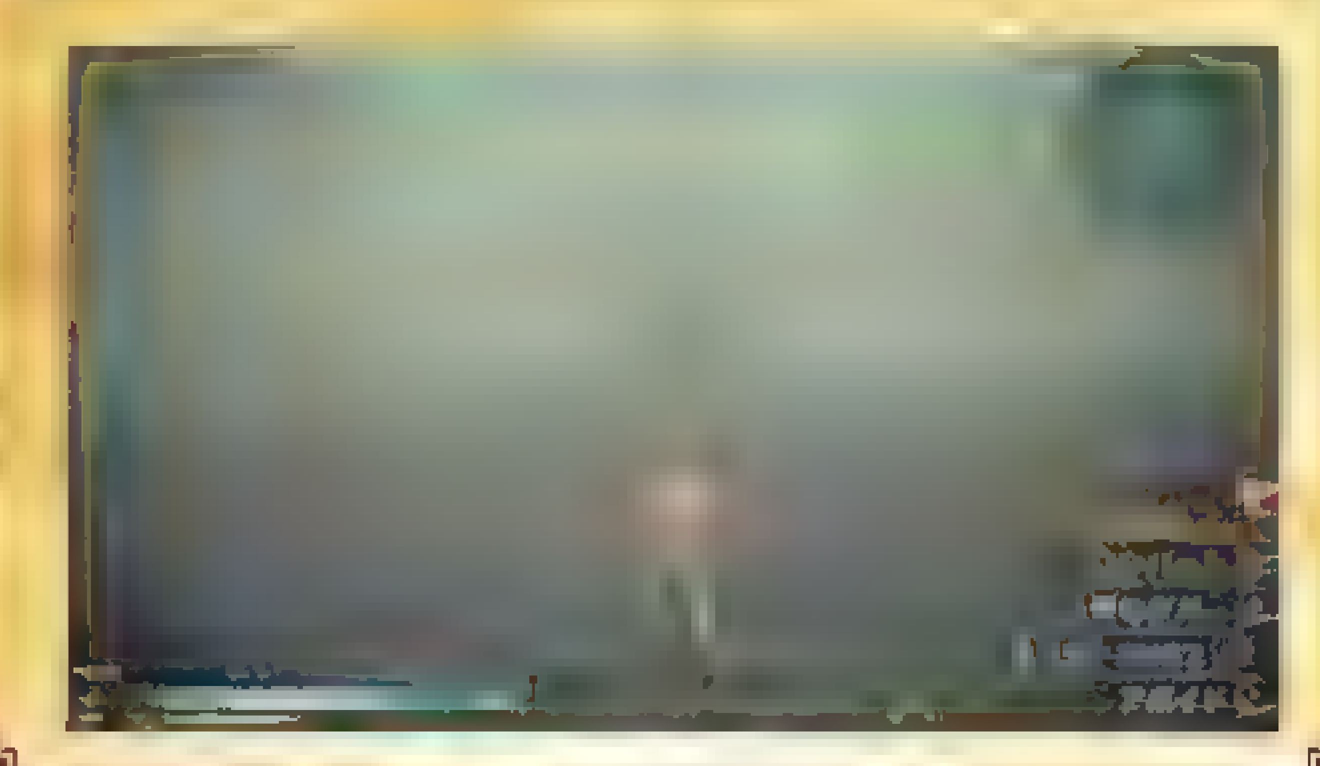
选择方式	第七章初期可以选择
作战等级	46
特殊报酬	武装第六研究所“雷魔法の真髄”解放

攻略要点

来到赛特梅地区（セトメ地区）的赛特梅（セトメ）开始演习。本战只能出战4名成员，而最后部分又有高难度的BOSS战，因此等级不够的话推荐先练练级。出战角色以远程角色优先。

一开始里路地场景，有个戴帽子的トゴレス少佐会不断攀爬楼梯逃跑。如果能够在这里击倒他，就可以获得“命令书”。无法击倒的话，之后还会再见到他，但无法获得“命令书”。无视其余敌人来到第二个场景屋上，全灭敌人后自动进入内部。

在内部会有两名番外者。它们在攻击后会产生重创点，对其造成一定伤害后，会进入暴走状态，此时攻击速度会变快，攻击力也会变



高。对付这两个BOSS有个诀窍：它们的攻击是会相互误伤的，一开始先通过跑位将两个番外者聚集在一起，然后故意靠近引诱出招使其误伤。当其中一个被砍死后，另一个必定也是濒死状态，等待机会抓它旋转挥剑后的一击必杀点就能轻松将其消灭了。

皇国军の动きを偵察せよ

选择方式	第七章初期，完成实战演习"机密文书入手作战"后可以选择
作战等级	46
特殊报酬	武装第六研究所"炎魔法の真髓"解放

攻略要点 用飞空艇来到赛特梅地区（セトメ地区）的赛特梅（セトメ）西南地区的山脉处开始演习。这里几乎都是暴风雪场景，魔法的威力大幅降低。全灭登山口的敌人来到山道【1】，在路上的尸体旁捡到カード キー，然后无视敌人进入山道【2】。利用刚才找到的カード キー打开大门进入第1ゲート。一路前进通过山道【3】和山道【4】来到第2ゲート，全灭第一批敌人后用カード キー打开大门，进入发掘现场。这里有个5分钟全灭敌人的S.O.任务，完成后获得饰品"金のアンクレット"。全灭敌人后打开大门进入山道【5】，这时开始进入10分钟的倒计时。击倒皇国兵，无视雪之巨人进入山道【6】，全灭第一批敌人后进入山道【7】，这里要击倒一台魔导装甲才能继续前进。来到第3ゲート后，再次击倒两台魔导装甲，打开大门进入山道【8】，此时倒计时结束，自在魔法回复阵回复一下。最后一个场景是物资集积所，收拾掉第一波敌人后，会出现三台魔导装甲，此时要抓紧时间利用地形将其消灭，因为过不了多久就会出现两个强大的雪之巨人。攻击和血量都比之前的要高，耐心一点打。

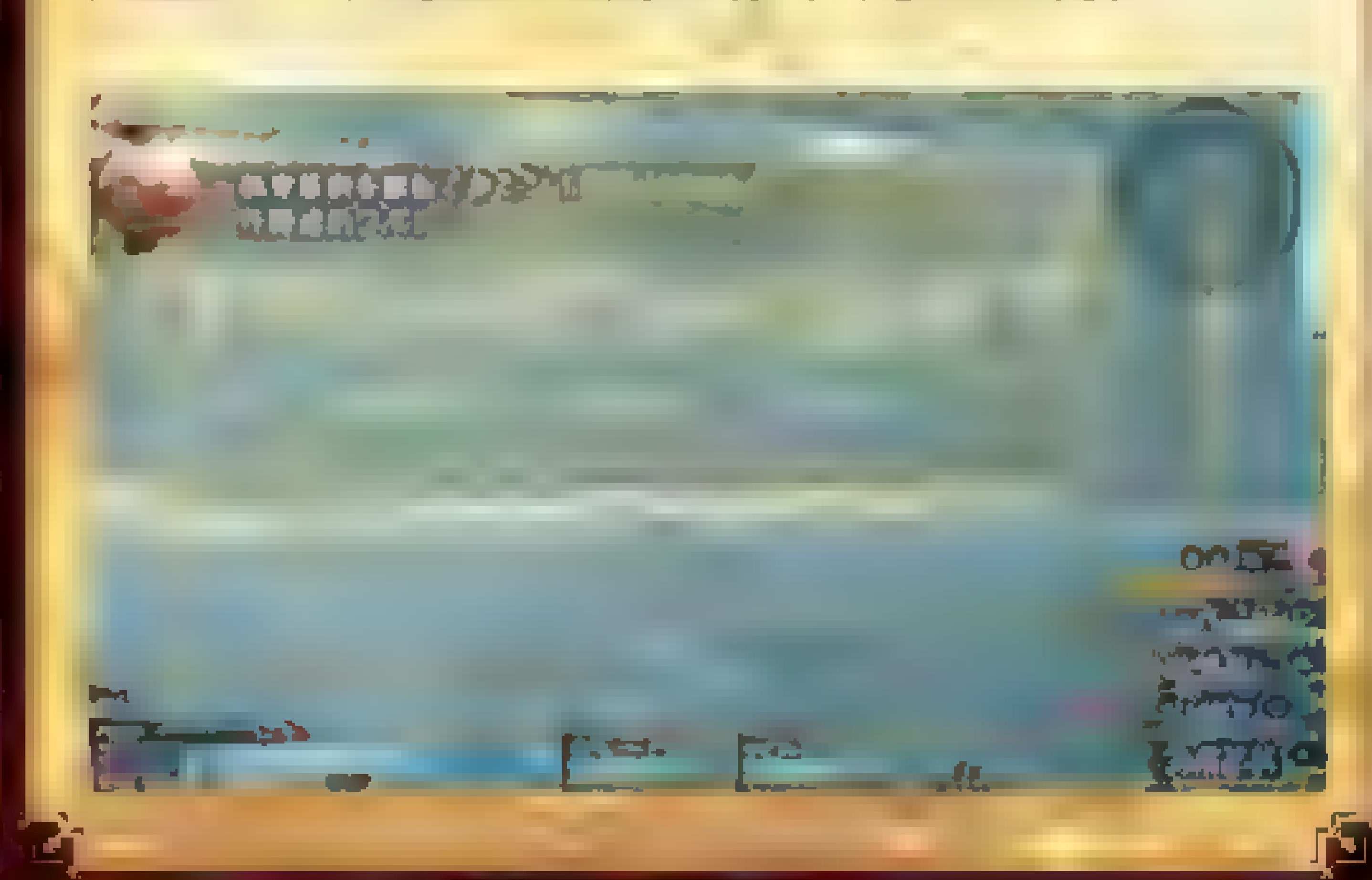
决战の地【アズール】

选择方式	第七章初期，完成实战演习"皇国军の动きを偵察せよ"后可以选择
作战等级	48
特殊报酬	军神"マメ=ゴーレム"解放

攻略要点 压制战。前往阿兹鲁地区（アズール地区）就可以参战。胜利条件是压制阿兹鲁（アズール），失败条件是朱雀军本阵被攻陷。本战需要一个能进行远程强力输出的角色，推荐魔力强化过后的蕾姆，装备サンダーSHG系魔法。开场第一时间赶往第一阵地，会发生特殊任务，中型舰载艇开始攻击第一阵地。将其击坠会得到第一阵地的指挥权。接下来攻略莫利纳（モリナ），玩家先去将附近的自动炮台消灭，让攻击变得容易一些。能量护罩消失后突入莫利纳（モリナ），接下来抓紧时间，在5分钟之内将基地中所有的油罐全部破坏（随时按下START键查看，当前位置还在闪光就说明还有油罐没有破坏），接着回到正门前入口，击倒敌队长，完成压制。

油罐全部破坏后完成压制，能够获得莫利纳（モリナ）的指挥权。接着会有特殊任务，第二阵地会出现大量敌人攻击莫利纳（モリナ），玩家要在1分钟内死守住这里。一开始是中型舰载艇的攻击，之后是大量飞行魔导装甲和步兵，如果没有两击击杀一个部队的能力，基本上就没得救了。防御成功后我方会有空中援军出现，现在转为压制第二阵地。压制成功后顺势前往亚温（アーウェン），准备突入。突入之后先快速消灭面前的敌人，然后阻止飞空艇起飞，攻击的机会只有一瞬间的一击必杀点。如果失败也不要紧，直接消灭之后出现的队长就行。

接下来开始压制第三阵地，完成之后敌人会出现巨型的蜘蛛型魔导装甲攻击第三阵地。到它身边按下△+○键可以诱导我方的飞空艇前来攻击。与飞空艇配合将其消灭后，就可以等着突入阿兹鲁（アズール）。突入后全灭敌人，在最后一个场景击倒敌队长，完成压制。



捕虏救出作战

选择方式	第七章初期，完成实战演习"决战の地【アズール】"后可以选择
作战等级	37
特殊报酬	武装第六研究所"冷气魔法の真髄"解放

攻略要点

用飞空艇来到赛特梅地区（セトメ地区）的赛特梅（セトメ）南部，这里有个山洞直接通往西涅谢尔地区（西ネシェル地区），再前往巴兹（バズ）开始演习。本演习只能出战4名角色，且限时5分钟。大通り全灭所有敌人后进入袋小路，然后第一时间前往最深处击倒皇国兵救出俘虏，然后全灭敌人完成演习。

皇国からの亡命者

选择方式	第七章初期，完成实战演习"捕虏救出作战"后可以选择
作战等级	49
特殊报酬	武装第六研究所"プラチナブレス"解放

攻略要点

用飞空艇来到前往巴兹（バズ），然后前往东北方向山脉开始演习。本演习只能出战4名角色，因为目的是保护NPC，所以如果等级低于55将会非常艰难。首先无视3合目和5合目路上的敌人，直接前往最深处7合目，用最快速度击倒包围NPC的敌人。如果NPC存活，将会获得"冷气魔法上级"。不过NPC即使死亡也不影响任务，消灭7合目的敌人后，回到3合目击倒敌队长机，就能完成演习。

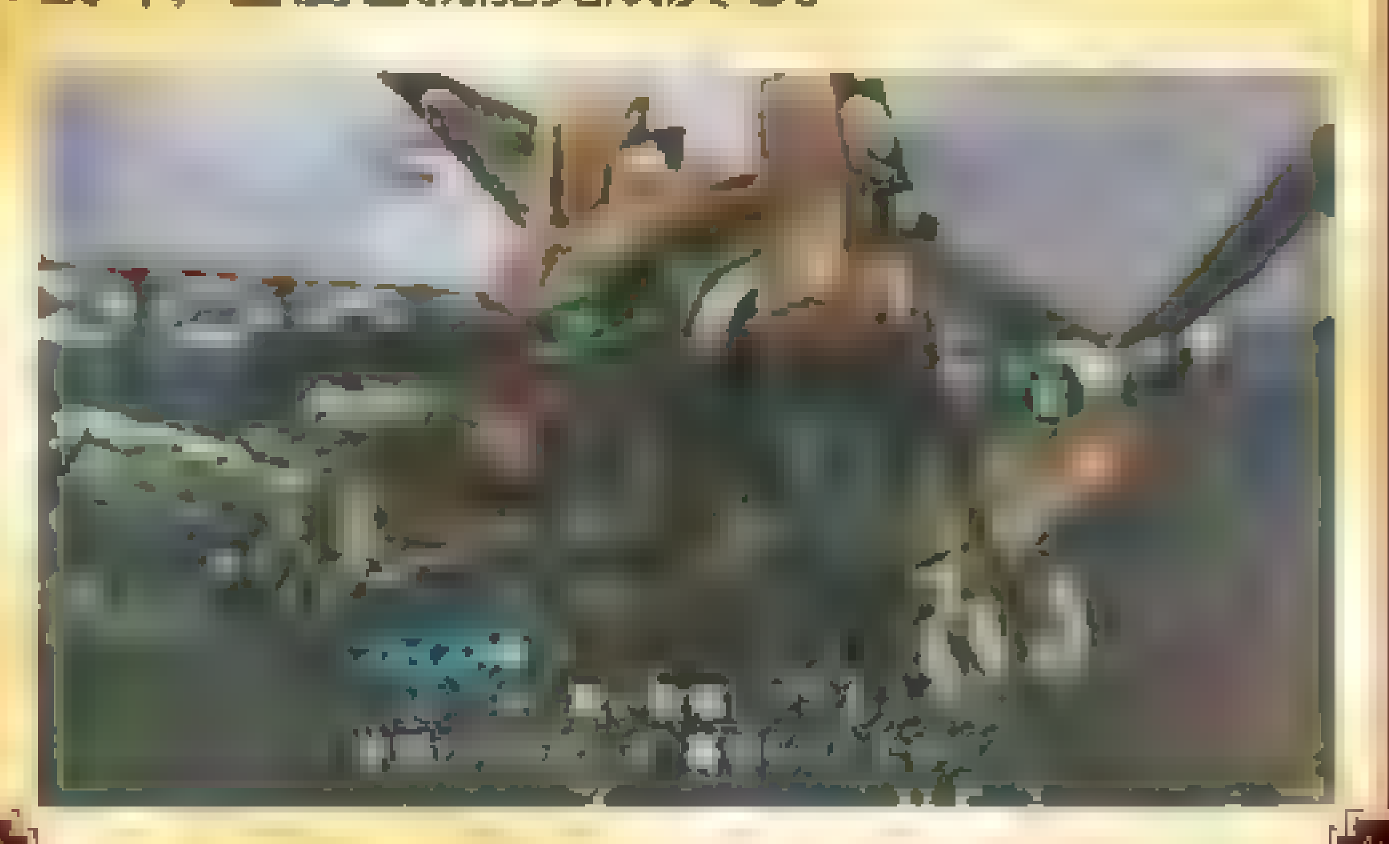
最后の皇国据点

选择方式	第七章初期，完成实战演习"皇国からの亡命者"后可以选择
作战等级	49
特殊报酬	武装第六研究所"防御魔法の真実"解放

攻略要点

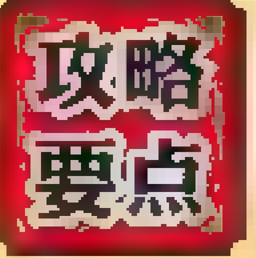
用飞空艇来到前往巴兹（バズ），然后前往东方进入东涅谢尔地区（东ネシェル地区），再前往盖贝尔基地（ゲ–ベル基地）开始演习。一开始全灭377地区的敌人后进入368地区，接下S.O.任务，在两分钟内全灭敌人就能完成区域压制。之后来到352地区，消灭几个魔导装甲后进入350地区，再次全灭敌人进入344地区。这里会出现两个番外者，引它们互相攻击，只剩一个时接下S.O.任务，击倒就能获得武器"ジャッジメント"。之后进入332地区，这里有个回复魔法阵，全灭敌人后前往299地区，这里又有两个番外者，老方法收拾掉。之后全灭敌人，大门随之开启，进入251地区。251地区有个回复魔法阵，全灭掉这里魔导装甲，然后进入没有敌人的249地区，然后前往218地区。这里要面对巨型魔导装甲，同样抓它发射大量导弹后的重创点。

之后发生剧情，强制移动到368地区，这里有个回复魔法阵。从现在开始，所有的回复道具将不起作用，一定要小心。前往251地区，全灭敌人后进入299地区，敌人的BOSS飞行魔导装甲フェイス大佐出现。对其造成一定伤害后会撤退，继续进入332地区，击倒3台魔导装甲。来到344地区，要面对两台飞行魔导装甲，注意体力无法进行回复，因此要以回避为优先。全灭敌人后进入350地区，这里会出现3个番外者。第一个番外者全力输出将其击倒（等级只有44，不会很难缠），第二个和第三个番外者可以引诱到箱子隔着的地方，利用远程攻击将其磨死。之后来到249地区，这里有6台飞行魔导装甲，注意回避。这里有个5分钟内全灭敌人的S.O.任务，完成后获得饰品"光の腕轮"。最后进入218地区，与BOSSフェイス大佐战斗，击倒它就能完成演习。



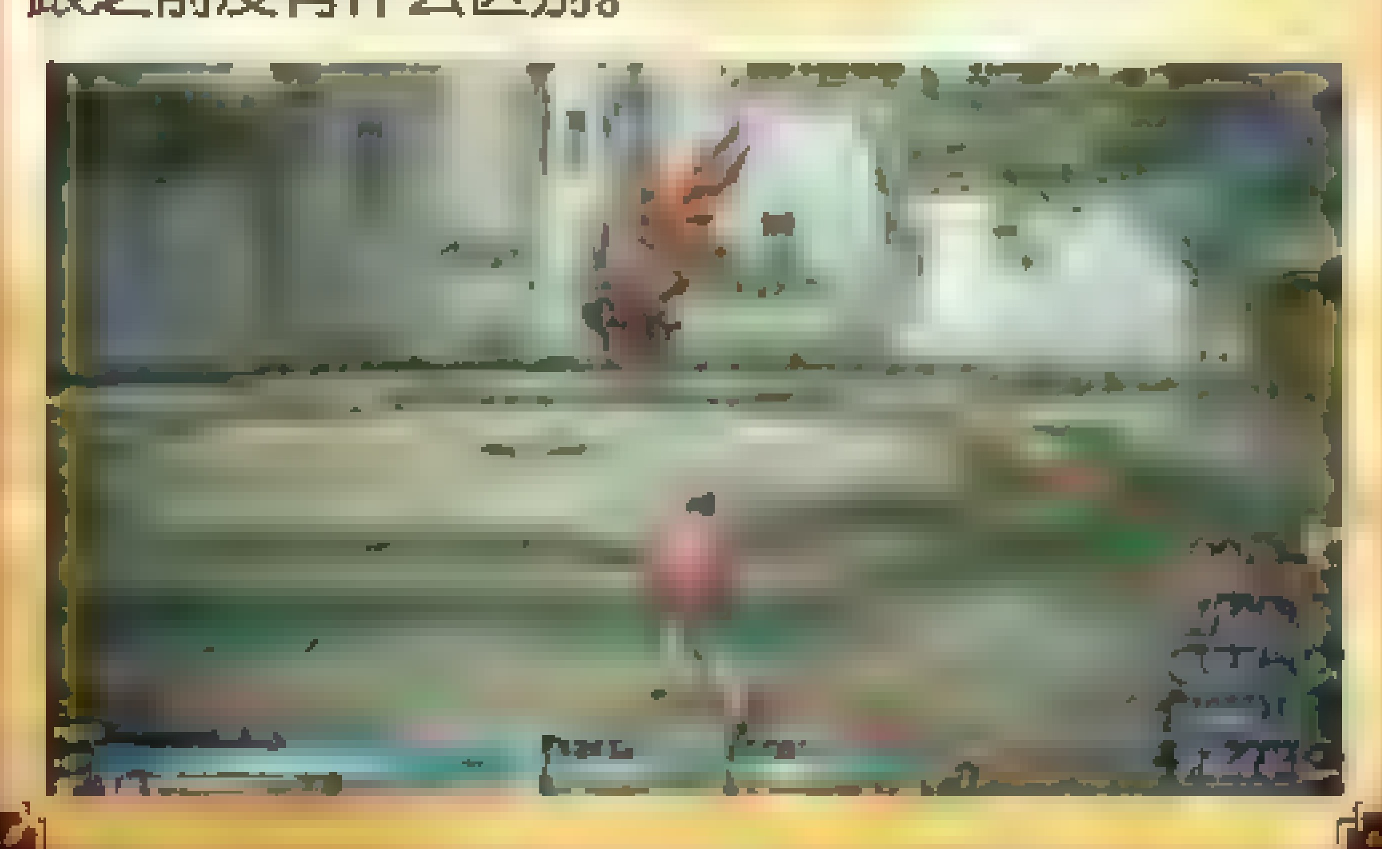
アミター制压战

选择方式	第七章后期，获得飞空艇后可以选择
作战等级	51
特殊报酬	魔法"アラウド"解放



虽然是这样一个作战名，但内容并非地域压制战。首先召唤出飞空艇，前往地图北端的龙神的圣域，然后进入阿米塔（アミタ–）开始演习（注意龙神的圣域区域敌人等级都在70以上，移动时一定要用陆行鸟）。本演习可以出战6名人员。町【1】要面对一只猛兽レキザン，老规矩抓它跳

跃转身后的重创点（完成S.O.任务获得饰品“星の腕轮”）；町【2】是一些苍龙兵，转角处会出现雪之巨人ゴウセツ，无视它也可以前进，但接下S.O.任务击倒它，会获得饰品“极光の腕轮”；町【3】有一只翼龙，接下S.O.任务击倒它，会获得饰品“ミスリルの腕轮”。这里还有一个回复魔法阵；町【4】的敌人是雷属性布丁，另外有一个麒麟怪バクライリュウ，接下S.O.任务击倒它，会解放特殊魔法“デス”（让敌人进入一击必杀状态）；町【5】有3只ショウキ，另外有一只翼龙テンリュウ，接下S.O.任务击倒它可以获得饰品“烈火の腕轮”；最后的町【6】是与BOSS红色麒麟ゴウテン交战，打法也跟之前没有什么区别。



龙の巣を歼灭せよ

选择方式	第七章后期，获得飞空艇，完成实战演习“アミター制压战”后可以选择
作战等级	51
特殊报酬	军神“アスタロト”解放

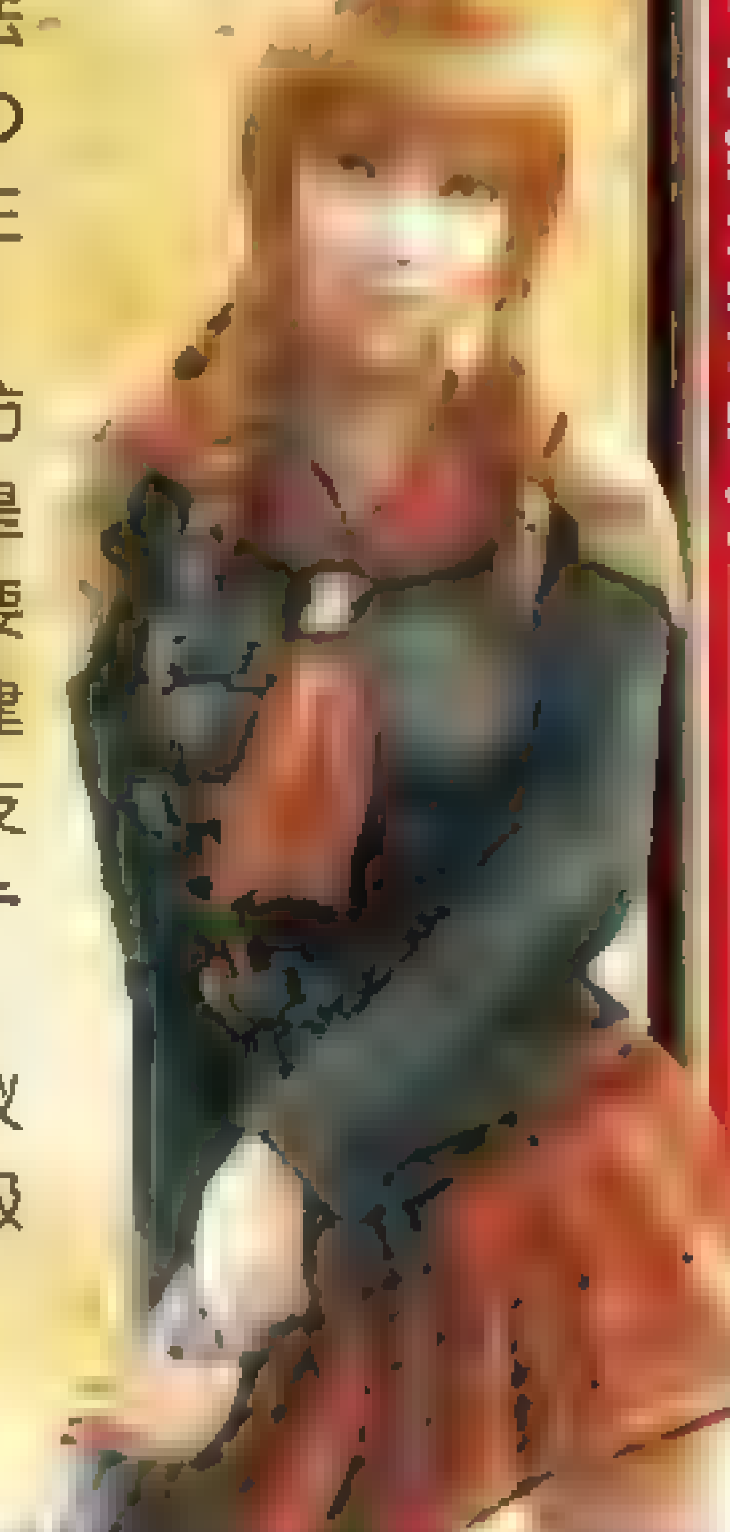
攻略要点 召唤出飞空艇，前往地图北端的龙神的圣域，然后在北端的海岸处开始演习（注意龙神的圣域区域敌人等级都在70以上，移动时一定要用陆行鸟）。特殊装备推荐选择军神巴哈姆特（等级不能低于50），理由后述。

一开始的断崖没有敌人。向前进入1F，然后立刻左转进入断崖内部1F【1】，击倒面前的翼龙后打开前路，从下层过桥来到断崖2F【1】。接下来的路线大都是如法炮制。可以无视的敌人就直接无视掉，遇到能量壁就将场景中看起来最厉害的敌人收拾掉，桥中央断掉的地方就稍微迂回一下。以下是路线图：

2F【1】→2F【2】→内部2F【2】→内部2F【1】→3F【1】→内部3F【1】→3F【2】→内部3F【2】→内部3F【1】→4F【1】→4F【2】→4F【3】→内部4F【3】→内部4F【2】→内部4F【1】→5F【1】（回复魔法阵）→内部5F【1】→内部5F【2】→5F【2】→5F【3】→内部5F【2】→内部5F【1】→6F【1】→6F【2】→6F【3】→6F【4】→内部6F【3】→内部6F【2】→内部6F【1】→7F【1】→内部7F【1】→7F【2】→内部7F【2】→内部7F【1】（回复魔法阵）→8F【1】→8F【2】→内部8F【2】→内部8F【1】（小BOSS战）→9F【1】→9F【2】→9F【3】→内部9F【3】→9F【5】→吊り桥→龙の巢。

内部8F【1】会有一场小BOSS战，对飞龙テンリュウ。虽然打法跟普通的飞龙没大区别，但因为它有时会在路障后面发动攻击，即使抓住重创点也会掉落在路障后面，近战角色无法进行输出，因此这里推荐用远程角色打，并且尽量引诱它到我方可以追加输出的位置再抓重创点。一路来到龙の巢后，要进行对龙の卵的BOSS战。

龙の卵虽然本体不会动，但它会不断呼叫テンリュウ来保护它，而且它的防御特别高，任何攻击不会有很高的伤害，再加上HP也有35万以上，所以注定这是一场持久战。对它比较有效的几个打法：一是召唤军神巴哈姆特，用吐息的招式攻击可以持续输出大量伤害。二是特化蕾姆的魔法，持续进行输出（高难度下建议装备特殊魔法“トルネド”，获得方法为第三章深红任务“雾中の袭击”困难难度过关）。三是利用迪悠丝的招式攻击，因为她的攻击无视敌人的防御。四是让杰克去砍，但是要随时注意回避，而且还要注意テンリュウ的动向。建议将乱入模式改成魔导院支援，这样可以在NPC拖住テンリュウ的时候进行输出。如果实在打不过，那么建议还是去练练级吧，大概等级在57以上时就比较稳了。



飞空艇获得方法

后期有些大地图迷宫需要拿到飞空艇才能前去，所以获得飞空艇是很有必要的。获得的时期限定在第七章的“帝都攻略作战”前。选择实战演习“捕虏救出作战”（完成3个实战演习后在第七章初期就会出现）后，就可以前往西涅谢尔地区（西ネシエル地区）了。完成“捕虏救出作战”后，会在巴兹（バズ）城镇中的女性NPC那里接到击倒铁巨人的委托，之后可以进入灭びしヴァイルの地。在该地图最南端的洞窟サイレントヤード中，各调整ルーム中击破铁巨人后，进入后面的エンジンルーム就可以启动引擎。注意灭びしヴァイルの地有キングベヒーモス在地图上徘徊，非常强，必须以陆行鸟前进。另外铁巨人最后一击必须以重创点击倒。

第一エンジンルーム处有饰品“防弹ベスト・改”、“耐火ローブ”或“プラチナブレス”；第二エンジンルーム处有饰品“耐火ローブ”；第三エンジンルーム处有饰品“プラチナの小手”、“耐电ローブ”或“战いの指轮”；第四通路有“航海日志”；第四エンジンルーム处有饰品“オーパーツ”。四个房间内的引擎都开启后，能获得“失われた历史书”。然后到最北边的操艇室（地上有辉石）去启动装置，就能够获得飞空艇了。注意该场景的所有道具都不要错过，因为获得飞空艇后，该迷宫将无法再次进入。特别是辉石，错过就只能等下周目了。

操纵方式

按键	作用
滑杆	控制方向
×	着陆
△	冲刺
□	射击
L	刹车
R	锁定
○+△	召唤飞空艇

朱雀之暗

二周目当获得飞空艇后，完成一场战斗时，莫古力有时会提示出现朱雀之暗的气息。此时大地图上空会出现朱雀之暗，在它的影响下，梵托玛无法吸收（跟随梵托玛吸收的道具自然也无法获得）。让它消失的方法有两个，一是持续吸收梵托玛，过一阵子它就会自然消失。二是坐上飞空艇去撞击它，会进入讨伐战。

进入讨伐战后，朱雀之暗平时不会出现，只会召唤出魔导院支援NPC或是召唤兽。陆续消灭4个敌人后，就能完成讨伐，让它消失。敌人的等级非常高，如果我方不是满级基本就是被秒杀。要消灭朱雀之暗的本体，只能故意在这里进入战斗不能，然后朱雀之暗会出现在场地上捕食陷入战斗不能的同伴。这是惟一攻击它的机会。因此事先给角色套上自动复活的状态（以蕾姆的特技最为简单），当朱雀之暗出现时角色刚好自动复活，此时就可以攻击它了。朱雀之暗的等级是200，推荐让LV99的蕾姆特化魔力后，用特殊魔法“トルネド”来进行攻击。朱雀之暗是不会被永远消灭的，讨伐完成之后，过一阵子仍然会出现在上空。

全魔法获得方式

注：个别魔法只有在联机时将乱入设为“魔导院の支援”后，乱入的NPC才能使用，这些魔法不列在表内。

炎

名称	解放条件
ファイアRF	初期
ファイアRF2	完成第五章的实战演习“候补を生援护せよ”
ファイアSHG	完成第二章的主线任务“初阵の候补生”
ファイアSHG2	使用“ファイアSHG”300次后解放
ファイアROK	完成第三章的主线任务“魔导アーマー破坏指令”
ファイアROK2	完成第二章主线任务“トゴレス要塞攻略战”里的特殊S.O.
ファイアMIS	完成第五章的主线任务“ジュデッカ会战”
ファイアMIS2	完成第六章主线任务“ビッグブリッジ突入作战”里的特殊S.O.
ファイアBOM	自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成授课“炎属性魔法学初级一”
ファイアBOM2	完成第七章的主线任务“帝都攻略作战”

冷气

名称	解放条件
ブリザドRF	自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成授课“冷气属性魔法学初级一”
ブリザドRF2	完成第七章的实战演习“ローシャナ撤退战”
ブリザドSHG	完成第五章的主线任务“エイボン夺回作战”
ブリザドSHG2	使用“ブリザドSHG”300次后解放
ブリザドROK	完成第三章主线任务“魔导アーマー破坏指令”里的特殊S.O.
ブリザドROK2	完成第四章主线任务“帝都脱出作战”里的特殊S.O.
ブリザドMIS	完成第三章的实战演习“钟乳洞の战い”
ブリザドMIS2	完成第五章主线任务“ジュデッカ会战”里的特殊S.O.
ブリザドBOM	初期
ブリザドBOM2	完成二周目以后第六章的深红任务“最终防卫线”

雷

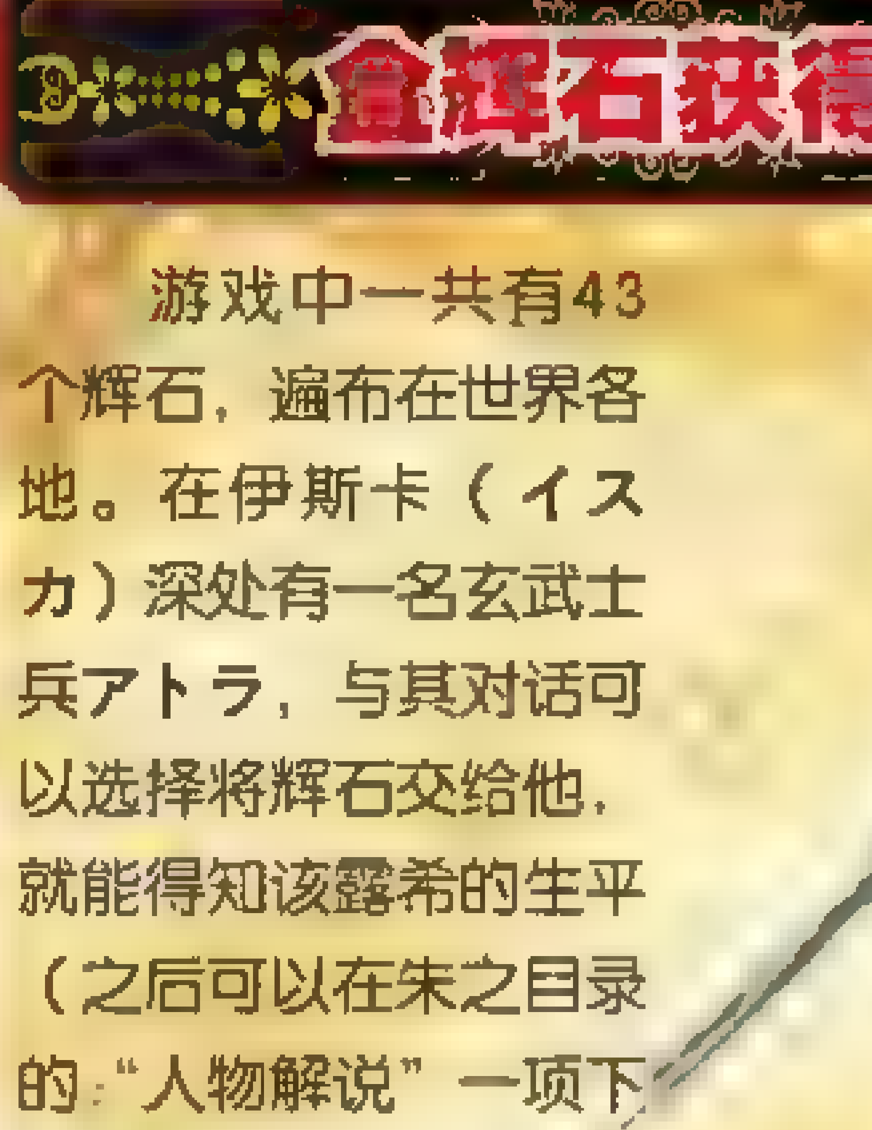
名称	解放条件
サンダーRF	在第二章主线任务“トゴレス要塞攻略战”前的自由时间里开放アルトクリスタリウム（魔法炼成）
サンダーSHG	初期
サンダーSHG2	使用“サンダーSHG”300次后解放
サンダーROK	完成第四章的主线任务“帝都脱出作战”
サンダーROK2	完成第四章主线任务“帝都脱出作战”里的特殊S O
サンダーMIS	在第七章主线任务“王国最后の日”前的自由时间里前往魔法局，完成魔法局局员的委托“入手15个モーブファアントマ”
サンダーMIS2	完成第六章主线任务“ビッグブリッジ突入作战”里的特殊S.O.
サンダーBOM	自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成授课“雷属性魔法学初级一”
サンダーBOM2	完成二周目第七章的深红任务“マキナの战い”

防御

名称	解放条件	作用
ケアル	初期	回复魔法
プロテス	在第三章主线任务“イスカ潜入指令”的作战当日和0组教室的クラサメ对话	一定时间内进入プロテス状态
インビジ	完成二周目第三章深红任务“雾中の袭击”里的特殊S O	一定时间内进入インビジ状态
エスナ	自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成授课“防御魔法学初级二”	治疗各种异常状态
レイズ	在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“イスカ潜入指令”，需先行完成相应的主线任务	进入リレイズ状态
ウォール	初期	释放出抵挡远程攻击的障壁
アボイド	游戏时间达10小时以上，在喷水广场和エントランス门前的1组莫古力对话	消费MP自动在非硬直的状态中回避敌人的攻击
ホーリー	在标题菜单的“作战”中以不可能难度完成“龙の巣を歼灭せよ”，需要在流程中完成第七章对应的实战演习后才会开放本作战	攻击范围偏窄的高威力魔法

特殊

名称	解放条件	作用
アルテマ	累积获得500000点SPP	大范围的攻击魔法
デス	完成第七章实战演习“アミタ-制压战”里的特殊SO	被该魔法命中的敌人会强制出现一击必杀点/重创点
メテオ	在标题菜单的“作战”中以不可能难度完成“フェイス大佐の蜂起”，需要在流程中完成第五章对应的实战演习后才会开放本作战	从天空中召唤出无数陨石的大范围、大伤害攻击魔法
バイオ	完成第三章的实战演习“キザイア阳动作战”	令敌人在一段时间内陷入中毒状态
クエイク	完成二周目第二章深红任务“敌中突破作战”里的特殊SO	BOM类型的土属性攻击魔法
トルネド	在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“雾中の袭击”，需要在二周目流程中完成第三章的深红任务后才会开放本作战	对飞行单位有特效的风属性攻击魔法
アラウド	完成第七章的实战演习“アミタ-制压战”	在前方放出范围广但密度不高的数发光弹



辉石获得法

游戏中一共有43个辉石，遍布在世界各地。在伊斯卡（イスカ）深处有一名玄武士兵アトラ，与其对话可以选择将辉石交给他，就能得知该露希的生平（之后可以在朱之目录的“人物解说”一项下查看）。

名称	最快获得章节	获得方法
ミズアの辉石	第二章	“初阵の候补生”完成后，到マクタイ村和阶梯上方的村长对话，接着与全部村民对话完成召集村民事件，再和村长对话获得。
カヤハラの辉石	第二章	“レコンキスタ作战”完成后，在コルシ村的地面。
ユウの辉石	第二章	“レコンキスタ作战”完成后，进入アクウィ村，树下有一个名为ナズナ的小女孩，和她对话两次后在附近游玩的小朋友会围过来，与任意一个小朋友对话后再和ナズナ对话一次，ナズナ会跑开，追上去后再和她对话一次，然后来到城镇的门口，此时出现一个送信的朱雀士兵，和她对话取得信再交给与ナズナ就能入手。
ルリハの辉石	第三章	“イスカ潜入指令”的作战当日，来到トゴレス地方的ギザイア，与入口处的朱雀文官对话帮她送信，每与她对话一次就可以看到收信人的名称，选择相应的房门就行了。第10封信需要找右边尽头的男性NPC读出生僻的名字，全部送完后再次对话即可入手。
ユカの辉石	第三章	自由时间中，来到ミイコウ镇后在转角处与围成四方形的4名男性对话，出现选项后选择带有“青”、“野性”、“气轻”、“やあ”字眼的选项，然后再次与他们对话后获得。
シャムハトの辉石	第七章	自由时间中前往イスカ村，与市长对话后，イスカ的宝石就会被小孩子拿走。追上去与小孩子对话，再与市长对话。小孩子说宝石丢了，与市长对话后再与收集辉石的玄武士兵アトラ对话，之后与陆行鸟旁的朱雀士兵对话全部选第一项获得イスカ的宝石，将其交给市长就能获得辉石。
マオナの辉石	第三章	“魔导アーマ-破坏指令”作战当日，前往ロコル村，与里面的一个朱雀民对话，选择第一项，然后和所有的朱雀兵以及官员对话后，再次和该朱雀民对话入手。
カンナの辉石	第五章	“エイボン夺回作战”完成后，在トグア村石碑附近坐着画画的朱雀民对话，回答“六角形だよ”、“10mぐらい？”、“灰色の石だよ！”后就能取得。
スズスの辉石	第七章	自由时间中，前往メロエ村，在地面拾取。
エメの辉石	第七章	自由时间中，前往セトメ村的楼梯顶端，在最深处的地面。

名称	最快获得章节	获得方法
イザヨイの辉石	第七章	“王国最后の日”完成后，前往ロ-シャナ村与朱雀文官对话，然后与西北处的朱雀兵对话，等他走开后辉石就在地面上。
セイシュウの辉石	第七章	“王国最后の日”完成后，前往ラ-マ村与最深处的女性NPC对话并回答暗号，村口右边的苍龙市民会有关于暗号的提示，连续答对5次打开右边的门入手辉石。注意每回答一次暗号后要出入一次大地图。
ユ-グの辉石	第七章	实战演习“捕虏救出作战”完成后，进入バズ村，辉石在下楼梯后的地面上。
カリガネの辉石	第七章	自由时间中，前往シャカラ村，先与西边的女性对话4次，然后再和附近徘徊的人对话，最后与东边的男性对话并用20个“ハイポ-ション”换取辉石。
ユズリハの辉石	第七章	“王国最后の日”完成后，前往ライロ-キ与NPC对话捐献100ギル，每次交钱后要出入一次世界地图，10次后获得辉石。
ハクロの辉石	第七章	实战演习“アミタ-制压战”完成后，前往アミタ-，反复进出村子，直到村里起雾后与トンベリ对话获得。如果一直不起雾的话先完成村子里的“レッサ-ロプロスを99体倒せ”依赖。
アロワの辉石	第七章	实战演习“决战の地【アズ-ル】”完成后，前往アズ-ル与朱雀民对话，完成委托后获得钥匙打开车厢获得。
エルラガルの辉石	第五章	自由时间中，前往旧ロリカ地域，经由玄武クレバス来到アルテマ弹投下地，辉石在“大空洞への道”。
カイマ-ヌの辉石	第五章	自由时间中，前往ユハンラ地方的ユハンラ火山的最深处，辉石在“龙の头 东”。
ウルシャナビの辉石	第五章	自由时间中，前往メロエ地方的ベスネル钟乳洞，辉石在深处的“兽の寝床”。
サトリの辉石	第七章	自由时间中，前往灭びしヴァイルの地的サイレントヤ-ド，辉石在最深处启动飞空艇的房间地上，务必先入手辉石后再启动飞空艇，具体请参见飞空艇获得方法。
ユギノの辉石	第一章后～最终章前	进入魔导院的里庭、テラス、チョコボ牧场和飞空艇发着所时会有一定几率遇到仙人掌（サボテンダ-），在它逃跑时会掉落。
シドウリの辉石	第七章	飞空艇入手后，飞往ベリト砂漠，辉石在东南方向的地上。
ニムルドの辉石	第七章	飞空艇入手后，飞往北の峡谷进入魔物の峡谷，辉石在“腐臭漂う谷底”。
コウゲツの辉石	第五章	自由时间中，前往インスマ地方的インスマ海岸可以获得辉石。在エイボン地方的ドグア可以接到打倒该海岸中苍龙兵的相关依赖。
アンシャルの辉石	第四章	“帝都脱出作战”完成后，在废屋的自由时间结束触发完剧情后，辉石在存档点右边。
タギスの辉石	第七章	飞空艇入手后，飞往エイボン地方的アギトの塔内，一直杀怪来到“虚空の回廊 四”，辉石就在地上。
エンリルの辉石	第七章	飞空艇入手后，飞往北の峡谷的西南方向，辉石在某座峡谷下的地面上。
ジウスドラの辉石	第五章	前往北トゴレス地方，经过北の回廊来到ユハンラ地方后，过桥后顺着右侧的河边前进，辉石就在沿途的地面上。
シロタエの辉石	第七章	“王国最后の日”完成后，进入王都マハマユリ沿路走到尽头，辉石就在地面上。
ヴェラの辉石	第七章	实战演习“决战の地【アズ-ル】”完成后，辉石在アズ-ル地区北面桥上的地面。
テオの辉石	第七章	“王国最后の日”完成后，辉石在セトメ地区大裂缝尖端的地面上，可以打开世界地图来查看位置。
リノイの辉石	第三章	前往イスカ地方，来到遗迹模样的地区后，辉石在西南方向上台阶后的平台地面。
イチョウの辉石	第七章	“王国最后の日”完成后，辉石在世界地图上ライロ-キ的附近地面上。
リ-ネの辉石	第五章	自由时间中，前往西ネシエル地区，辉石在西北方向边缘的地上。
ユルクの辉石	第五章	自由时间中，前往东ネシエル地区，从要塞前的桥过去后的右侧地面。
キヨサキの辉石	第五章	自由时间中，前往エイボン地方，辉石在アギトの塔北面环形陆地最尖端的地面上。
トコヤミの辉石	第六章	自由时间中，前往ロ-シャナ州，辉石在某块宽阔的地面上。
アマルダの辉石	第五章	自由时间中，前往インスマ地方，辉石在通往インスマ海岸那个小岛的东北处尽头。
セツナの辉石	第七章	自由时间中，前往メロエ地方的メロエ，村的左边有ベルネル钟乳洞，沿着洞口的左边一直走到西面的悬崖边上。辉石旁边还有特殊事件的关键道具“クラサメ指挥官のノ-ウイングタグ”。
クンミの辉石	第五章	从旧ロリカ地域的废屋出来后，往左边移动的地面上。
レムの辉石	最终章	最终BOSS前的“万魔殿 降神殿”。
マキナの辉石	最终章	最终BOSS前的“万魔殿 降神殿”。

文 酷洛洛 美编 Juxi

火影忍者 疾风传 终极冲击

－ナルト－疾风传 ナルティメットインパクト

NBGI	ACT	2011年10月20日
日版	1～2人	5230日元
无对应周边		

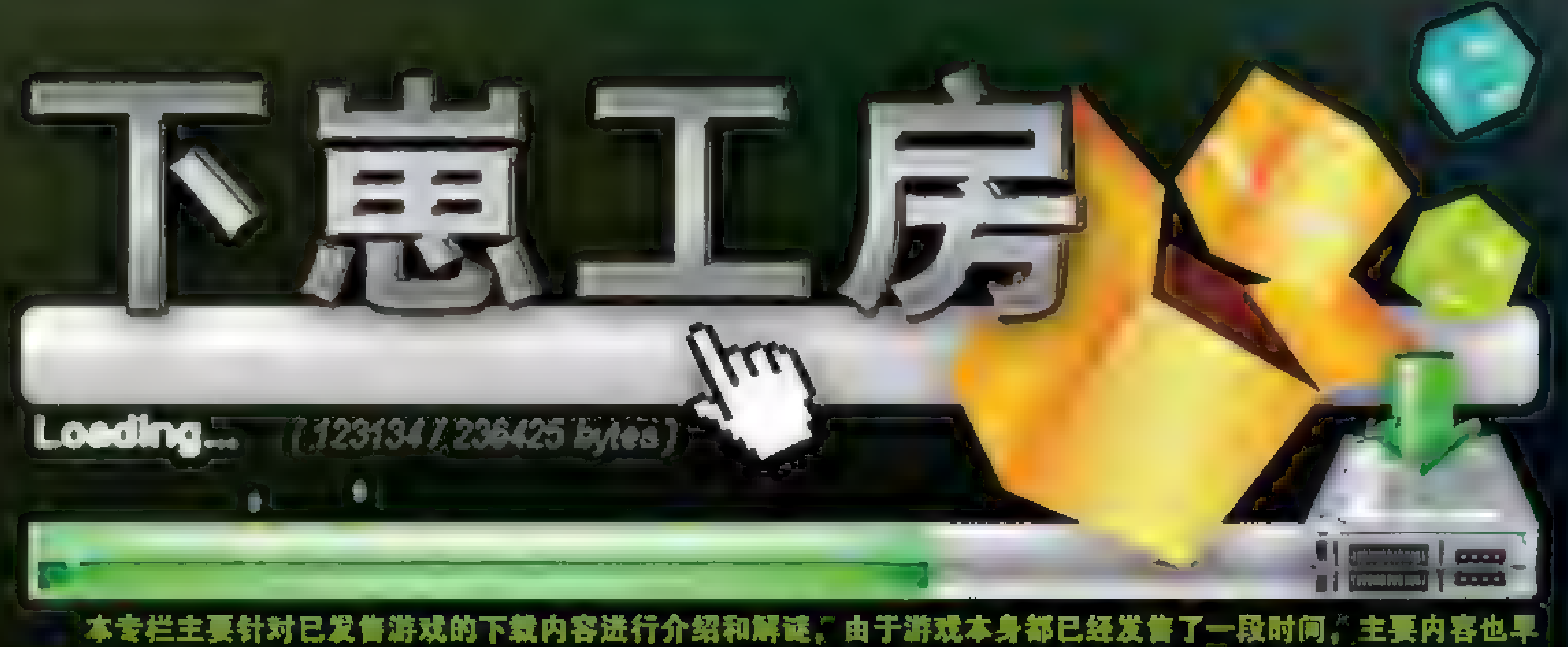
PSP

相信不少同学已经把《火影忍者 疾风传 终极冲击》全难度打通了，而酷洛洛的本次研究，主要是为170辑的攻略进行资料上的查缺补漏，不少同学都曾为摸索卡片组合而琢磨好一段时间了吧。现在就来给大家公布游戏中所有卡片组合方式以及其中的具体效果，希望可以为大家的完满之路提供帮助。

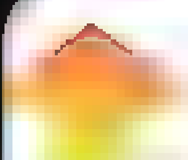
全卡片组合效果一览

编号	组合名	卡片1	卡片2	卡片3	卡片4	效果
1	第七班	ナルト	サクラ	カカシ		体力、查克拉上升（中）
2	新生第七班	ナルト	サクラ	ヤマト	サイ	共斗奖励时，查克拉蓄积速度加快
3	旧第七班	ナルト	サクラ	サスケ	カカシ	查克拉蓄满时，经验值上升10%
4	ガイ班	ネジ	リー	テンテン	ガイ	觉醒槽蓄满时，打击的第一击必定会心
5	アスマ班	シカマル	チョウジ	いの	アスマ	体力全满时，攻击力上升（极大）
6	红班	ヒナタ	シノ	キハ	红	查克拉玉的回复量上升
7	砂の三姐弟	我爱罗	テマリ	カンクロウ	–	体力、防御力上升（中）
8	カンクロウ出阵	カンクロウ	カンクロウの傀儡	–	–	攻击力、防御力上升（中）
9	砂の上役	バキ	由良	エビゾウ	チヨ	体力、查克拉上升（大）
10	チヨ出阵	チヨ	傀儡・父	傀儡・母	白秘技・十机近松の集	忍具威力大幅上升
11	木ノ叶の三忍	纲手	自来也	大蛇丸	–	冲刺冲击时我方变得有利
12	超兽伪画	サイ	超兽伪画・狮子	超兽伪画・鸟	–	攻击力、忍术、速度上升（中）
13	キバ出阵	キバ	赤丸	–	–	攻击力、速度上升（中）
14	ガマの师弟	ナルト	自来也	–	–	忍术上升（大）
15	片思い	ナルト	サクラ	–	–	查克拉玉的回复量上升
16	告白	ナルト	ヒナタ	–	–	忍耐力上升（大）
17	亲友	シカマル	チョウジ	–	–	体力、防御力上升（中）
18	青春フルパワー	リー	ガイ	–	–	速度、运上升（中）
19	热きライバル	カカシ	カイ	–	–	忍术、速度上升（中）
20	木ノ叶の四娘	サクラ	いの	テンテン	ヒナタ	运上升（极大）
21	九尾の人柱力	ナルト	かつての九尾	–	–	查克拉、攻击力、忍耐力上升（中）
22	八尾の人柱力	キラービー	八尾	–	–	体力、忍术、防御力上升（中）
23	一乐の亲子	テウチ	アヤメ	–	–	捡取道具拉面（ラーメン）时，恢复所有查克拉
24	ナルト一家	ナルト	ミナト	クシナ	–	奥义消耗查克拉减半
25	エビス班	木ノ叶丸	ウドンとモエギ	エビス	–	体力、运上升（中）
26	ナルトの师	自来也	イルカ	カカシ	フカサク	查克拉、忍耐力上升（大）
27	讨伐部队	シカマル	アスマ	イズモ	コテツ	攻击力、忍术、速度上升（中）

编号	组合名	卡片1	卡片2	卡片3	卡片4	效果
28	救援部队	チョウジ	いの	ライドウ	アオバ	防御力、忍耐力、运上升（中）
29	はたけ亲子	カカシ	サクモ	–	–	忍术上升（大）
30	山中亲子	いの	いのいち	–	–	运上升（大）
31	奈良亲子	シカマル	シカク	–	–	防御力上升（大）
32	秋道亲子	チョウジ	チョウザ	–	–	攻击力上升（大）
33	油女亲子	シノ	シビ	–	–	忍耐力上升（大）
34	犬塚亲子	キバ	ツメ	–	–	攻击力、防御力上升（中）
35	犬塚の忍犬	赤丸	黑丸	–	–	速度上升（大）
36	犬塚参上	キバ	赤丸	ツメ	黑丸	体力上升（极大）
37	カカシの回想	オビト	リン	サクモ	ミナト	查克拉上升（极大）
38	日向一族	ネジ	ヒナタ	コウ	–	速度、运上升（大）
39	木ノ叶の上役	ダンゾウ	ホムラ	コハル	–	查克拉蓄满时，经验值上升10%
40	火影执务室メンバー	纲手	シズネ	トントン	–	捡取道具回复体力时，对队友同样有效
41	蛇と侧近	大蛇丸	カブト	–	–	觉醒槽蓄满时，打击的第一击附加中毒效果
42	绘本の中の兄弟	サイ	シン	–	–	共斗奖励时，速度上升（大）
43	守护忍十二士	アスマ	地陆	–	–	共斗奖励时，攻击力上升（大）
44	木ノ叶の守卫	イズモ	コテツ	–	–	共斗奖励时，防御力上升（大）
45	大蛇丸の成长	幼少の大蛇丸	木ノ叶隐れの大蛇丸	“晓”の大蛇丸	白蛇の大蛇丸	毒、燃烧效果无效
46	アンコの记忆	アンコ	幼少のアンコ	アンコと大蛇丸	–	任务开始时角色出现能力值增益效果
47	“蛇”のサスケ	サスケ	サスケ咒印状态2	–	–	查克拉上升（大）
48	“蛇”结成	サスケ	水月	香磷	重吾	共斗奖励时，查克拉回复速度加快
49	奋斗する“蛇”	神乐心眼する香磷	暴れる重吾	咒印を使うサスケ	奋战する水月	击倒敌人时，会有10%的几率出现查克拉玉
50	秘密の商店	猫バア	ヒナ	デンカ	タマキ	捡取道具千两箱所得的NP加倍
51	三忍诞生	半藏	若かりし自来也	若かりし纲手	若かりし大蛇丸	气绝效果无效
52	雨の子供たち	子供の顷の弥彦	子供の顷の小南	子供の顷の长门	–	击倒敌人时经验值上升10%
53	“鹰”结成	“晓”のサスケ	“晓”の水月	“晓”の香磷	“晓”の重吾	体力、查克拉、速度、运上升（大）
54	ビ–ビ–ビ–ビ–	キラ–ビ–	八尾の衣	八尾	ビ–の气合	觉醒时间变为2倍
55	一族の因缘	うちは一族	千手一族	–	–	体力全满时，打击的第一击必定会心
56	过去の火影达	初代火影	二代目火影	三代目火影	ミナト	使用忍术时，查克拉消耗减半
57	サムイ小队	サムイ	オモイ	カルイ	–	速度、运上升（中）
58	ナルトの暴走	九尾“三本目”	九尾“六本目”	九尾“八本目”	–	觉醒时、攻击力、忍术上升（极大）
59	雨の新兴势力	成长した长门	成长した弥彦	成长した小南	–	升级时觉醒槽蓄满
60	“晓”の「朱」「空」	“晓”の大蛇丸	イタチ	–	–	击倒敌人时获得经验上升5%
61	“晓”の「朱」「南」	イタチ	鬼鲛	–	–	受到打击攻击时，自动使用替身术
62	“晓”の「玉」「青」	デイダラ	サソリ	–	–	体力全满时，忍术上升（极大）
63	“晓”の「三」「北」	角都	飞段	–	–	体力全满时，打击的第一击必定会心
64	“晓”の「白」「零」	小南	天道	–	–	共斗奖励时，觉醒槽徐徐上升
65	“晓”の新「玉」「青」	デイダラ	トビ	–	–	体力50%以下时，觉醒槽逐渐上升
66	サソリの芸术	傀儡・ヒルコ	傀儡・三代目风影	自分傀儡	赤秘技・百机の操演	燃烧效果无效
67	デイダラの芸术	起爆粘土・蜘蛛型	起爆粘土・鸟型	起爆粘土・C3	–	查克拉上升（大）
68	角都の心脏	角都・火遁面	角都・风遁面	角都・雷遁面	角都・水遁面	查克拉上升（极大）
69	角都の变形	角都	角都の能力	地怨虞の角都	–	体力上升（极大）
70	ゼツの生态	ゼツ	冷ややかなゼツ	–	–	体力上升（大）
71	ペイン六道・壹	畜生道(男)	饿鬼道	人间道	–	查克拉、忍术上升（中）
72	ペイン六道・贰	修罗道	地狱道	天道	–	体力、攻击力上升（中）
73	口寄せ动物たち	口寄せ动物・カメレオン	口寄せ动物・蟹	口寄せ动物・犬	口寄せ动物・鸟	速度、运上升（大）
74	鬼鲛の秘密	鬼鲛	本气の鬼鲛	–	–	查克拉、忍术上升（中）
75	ガマの友达	ガマブン太	ガマ吉	ガマケン	ガマヒロ	攻击力、忍术上升（极大）
76	ガマの夫妇	フカサク	シマ	–	–	觉醒槽逐渐上升
77	仙人の力	自来也	フカサク	シマ	–	攻击力、防御力上升（大）
78	云の追迹者	ジェイ	ジェイの后辈	–	–	体力、速度上升（大）
79	川の国の职人	タズナ	イナリ	–	–	忍具威力大幅上升
80	会谈に临む风	五影会谈の我爱罗	五影会谈のテマリ	五影会谈のカンクロウ		忍耐力上升（极大）
81	会谈に临む土	オオノキ	赤ツチ	黑ツチ	–	防御力上升（极大）
82	会谈に临む水	メイ	长十郎	青	–	攻击力上升（极大）
83	会谈に临む雷	エ–	シ–	ダルイ	–	速度上升（极大）
84	会谈に临む火	火影のダンゾウ	フ–	トルネ	–	忍术上升（极大）
85	会谈に临む侍	ミフネ	オキスケ	ウラカク	–	运上升（极大）
86	うちはの夫妇	フガク	ミコト	–	–	查克拉蓄积速度小幅上升
87	マダムの依赖	木ノ叶丸	ウドンとモエギ	マダム・しじみ	–	运上升（大）
88	一尾の人柱力	我爱罗	一尾	–	–	体力、攻击力、防御力上升（中）
89	二尾の人柱力	二尾	ユギト	–	–	查克拉、忍术、忍耐力上升（中）
90	囚われた尾兽	一尾	二尾	三尾	–	体力、查克拉上升（大）
91	里取引	角都	ザンゲイ	–	–	捡取道具巾着时，获得NP上升
92	木ノ叶の夫妇	ミナト	クシナ	–	–	体力50%以下时，觉醒槽逐渐上升



本专栏主要针对已发售游戏的下载内容进行介绍和解说，由于游戏本身都已经发售了一段时间，主要内容也早就完结，而下载内容的部分就像是游戏诞生出的新要素，新内容，因此专栏也定名为“下崽”，新老游戏的下载相关要素都将在这里集结。

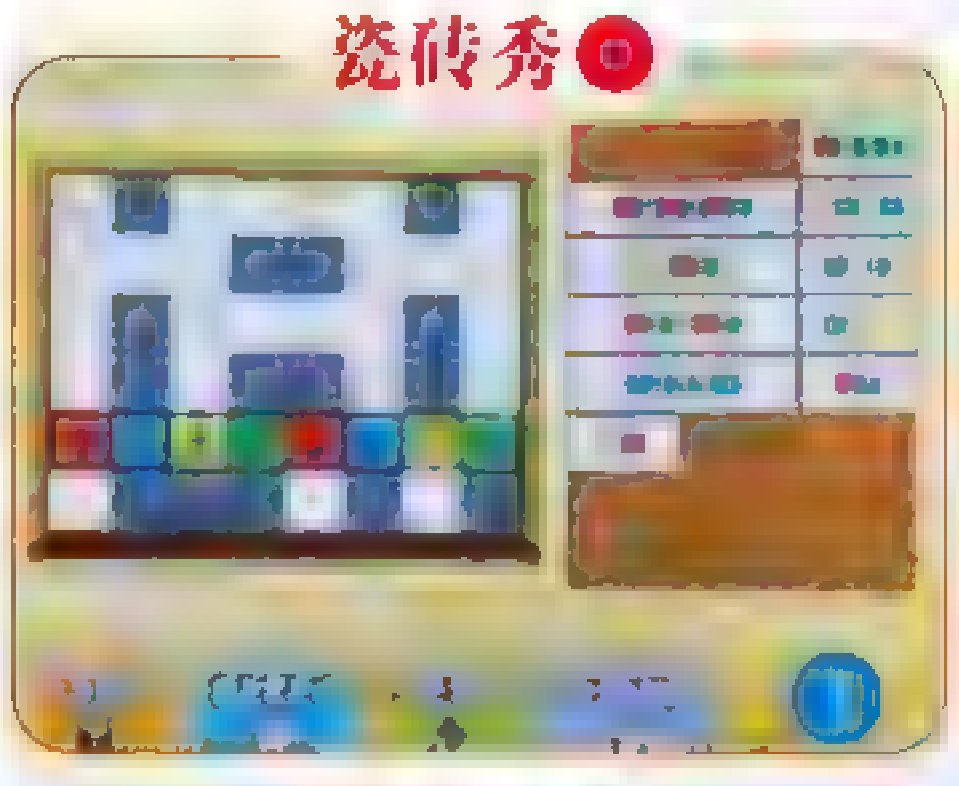


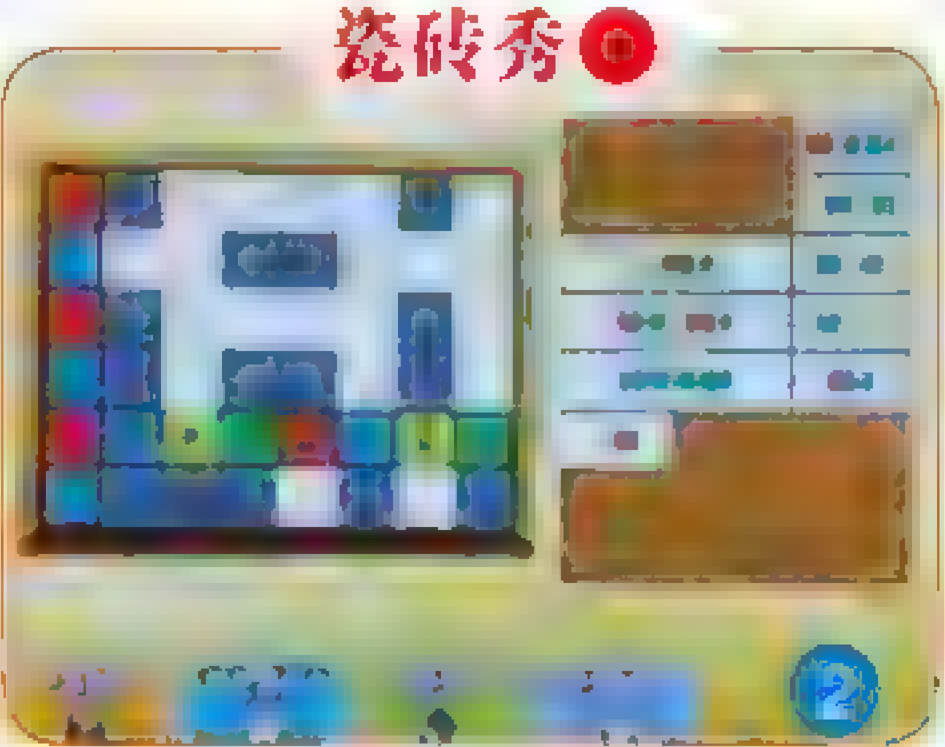
雷顿教授与奇迹假面

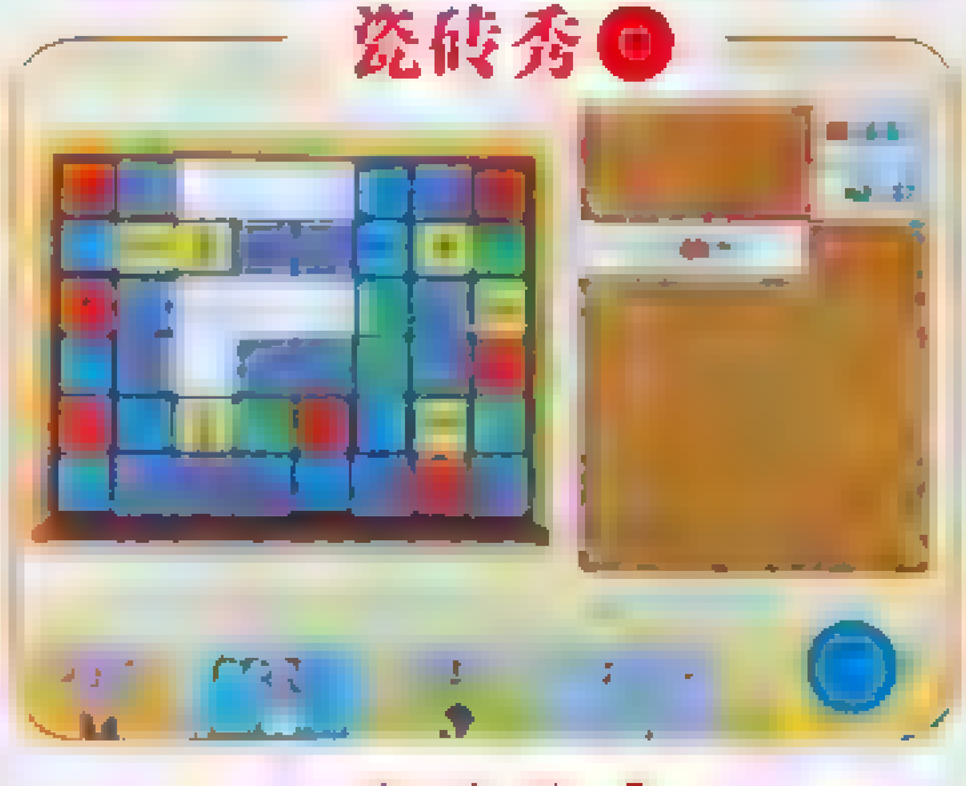
◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

瓷砖秀

瓷砖可以翻转，放置的瓷砖的两端必须与黑色部分或边框邻接，相同颜色的瓷砖可以压在上面，要求将右边的所有瓷砖放到左边的空白处。







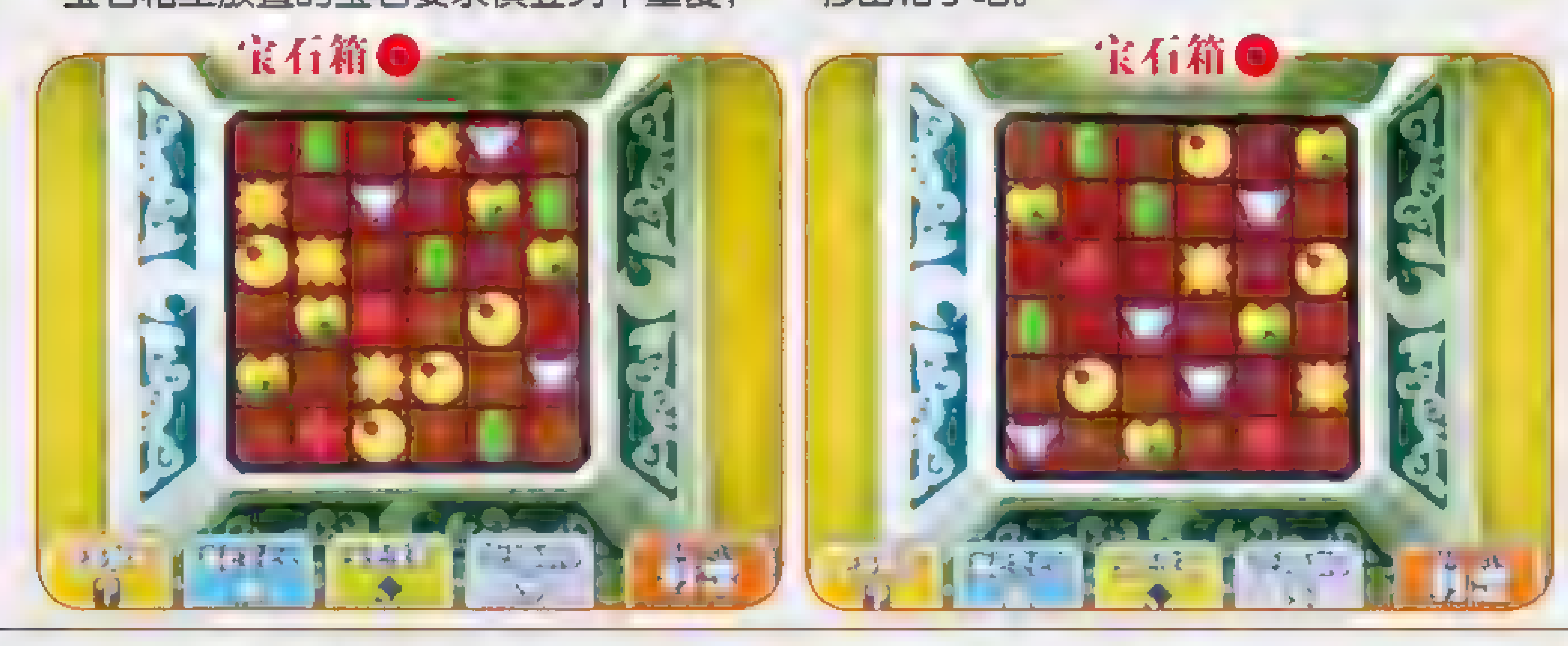
瓷砖秀 瓷砖秀 瓷砖秀

瓷砖秀 瓷砖秀 瓷砖秀

瓷砖秀 瓷砖秀 瓷砖秀

宝石箱

宝石箱里放置的宝石要求横竖列不重复，并且不能有两个连着的空位，请将多余的宝石移出箱子吧。



忙碌的厨房
（厨房は大あわて）

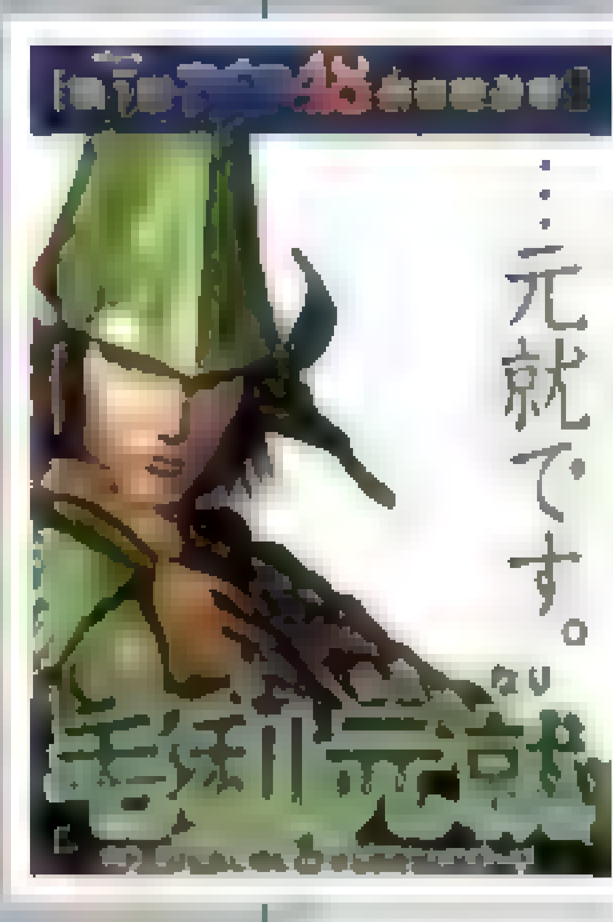
桌面上各处堆叠着数量不等的盘子，将盘子摆放在桌子上，要求同种颜色的盘子必须两两相邻，不同色的盘子一定不能相邻，将所有的盘子摆放在桌子上吧。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

战国烽烟再起 冠军花落谁家

提供



随着PS3版《战国BASARA3 宴》的发售，Capcom热热闹闹地搞起了第一届“BASARA48”选拔赛。

这次大赛精选了游戏中48名角色参与选拔。玩家可以凭借《战国BASARA3 宴》同捆的投票券上的密码进行投票，得票最高武将将可以获得主演广播剧、制作全新的影像、主演在网上播放的CM等福利，同时选拔的前七名也将获得广播剧出演机会。Capcom每天在官网公布一段对应角色的宣传影像，以起到拉票和宣传作用。喜欢《BASARA》中某个武将的粉丝不要错过观看哦。

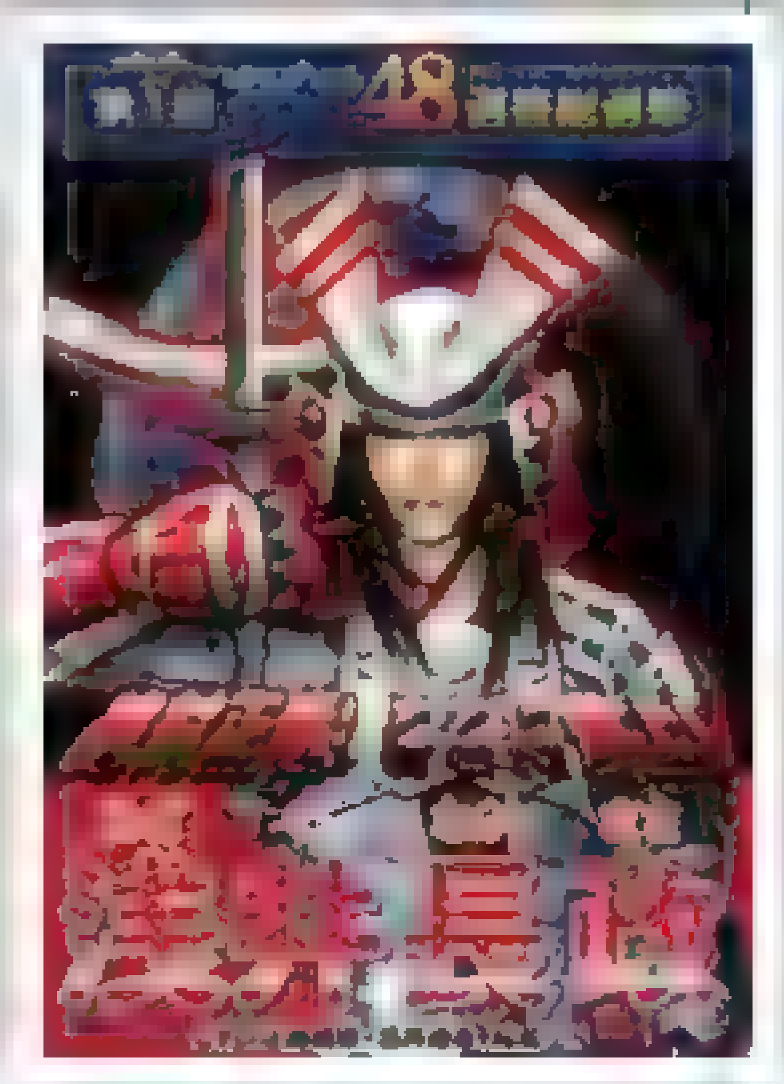
第1回 BSR48 選抜総選挙

1234567890

シリアル番号

▲投票所需投票券样本。

▲11月10日起每天在官网都会公布一名角色的宣传影像。



《乱马1/2》真人版电视剧化

高桥留美子老师代表作之一的《乱马1/2》相信很多玩家都看过，作品讲述的是遇冷水会变女性、遇热水则变回男性的主人公乱马在婚约对象天道茜家的道场生活中所遇到的各种爆笑故事。漫画版从1987年开始连载，到1996年结束，由于人气很高，期间经历了动画化，并推出过10款以上的游戏作品，现在本作终于要电视剧化了。

据悉，电视剧版的本作将以天道茜为中心展开故事，饰演天道茜的是现在电视剧界非常活跃的新垣结衣，新垣结衣表示，自己从小学生时代起就是《乱马1/2》的粉丝，能饰演自己喜欢作品的角色非常开心。而饰演乱马的则分别是贺来贤人和夏菜，除此之外还有许多大家耳熟能详的角色也会登场，下面就一起来看一下角色的造型照吧。

◀▲原作中天道茜是短发，为了还原角色，新垣结衣特地把留了很久的长发剪了。

▼天道家长女的天道霞，由长谷川京子饰演。

▲饰演天道家二女天道靡的是西山茉希。

▶永山绚斗饰演的九能带刀，不知道妹妹小太刀会不会出场？

▲男女版的乱马，两种性别的切换镜头应该是本剧的看点之一。

◀▲老爹二人组，期待变熊猫的镜头。

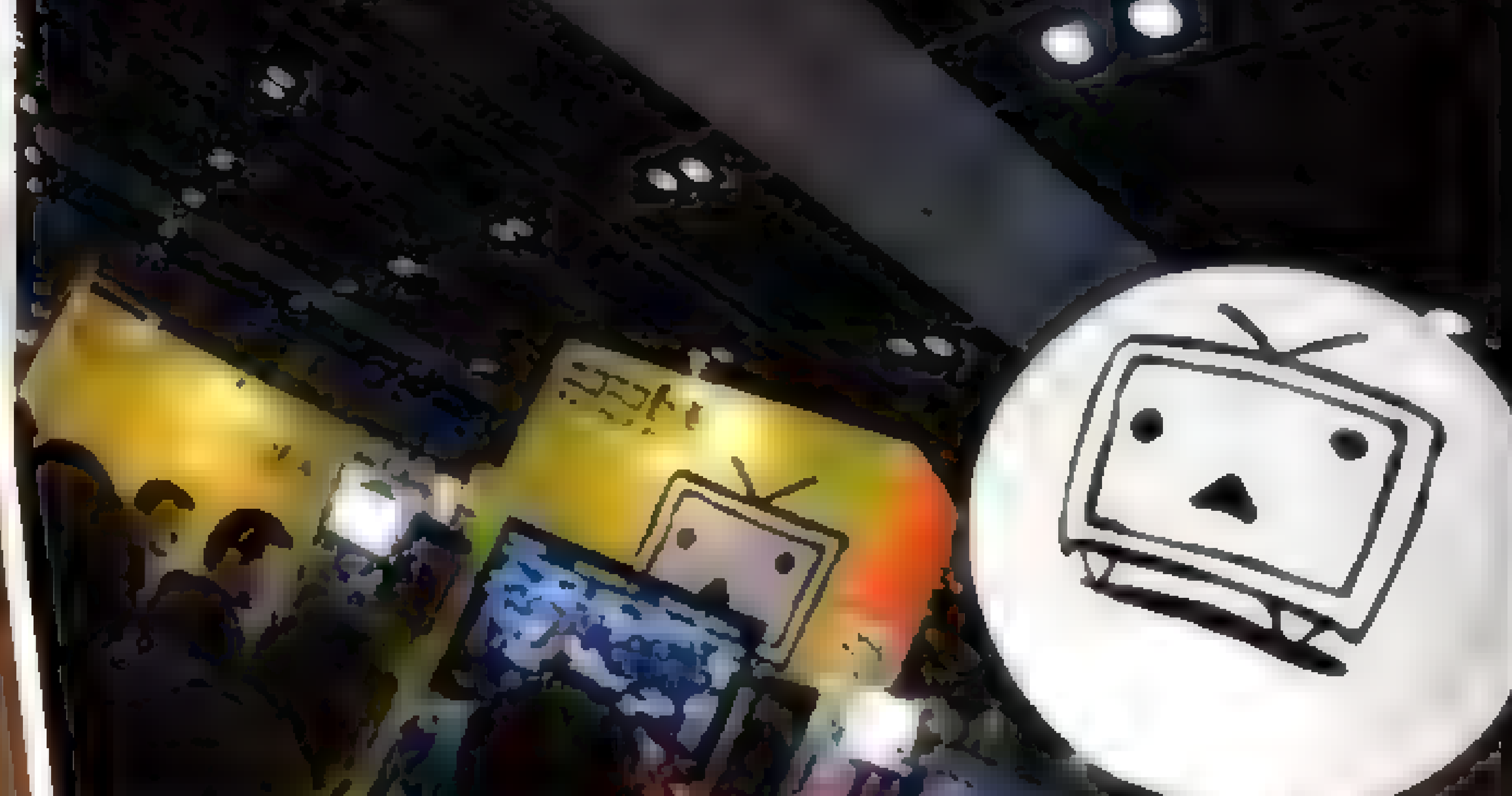
酷洛洛 提供

新加坡“AFA11”亚洲动漫展之小编乱拍

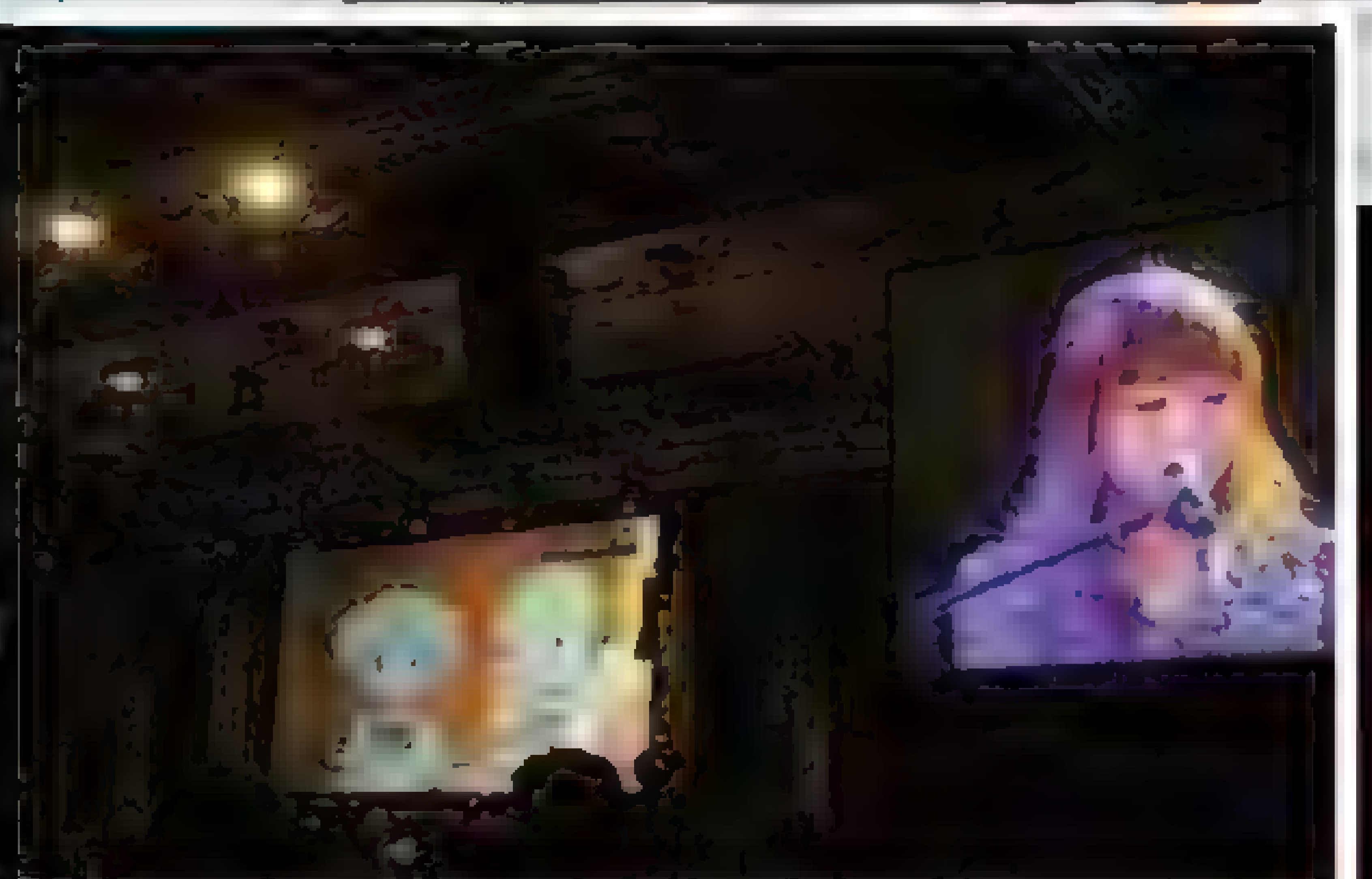
◀▲各种惹眼的Cosplay与女仆。

除了我们熟知的日本“Comic Maket”，在亚洲地区其实还有着不少的大型动漫展会，其中在新加坡举办的“ANIME FESTIVAL ASIA”（简称“AFA”）可以说是较为代表性的展会之一。前段时间因为工作上的一些原因，酷洛洛来到了这一个华人占76.8%的东南亚岛国，于是便拍下了一些AFA的现场照片，也借着“万花筒”向大家介绍一下该展的一些亮点。

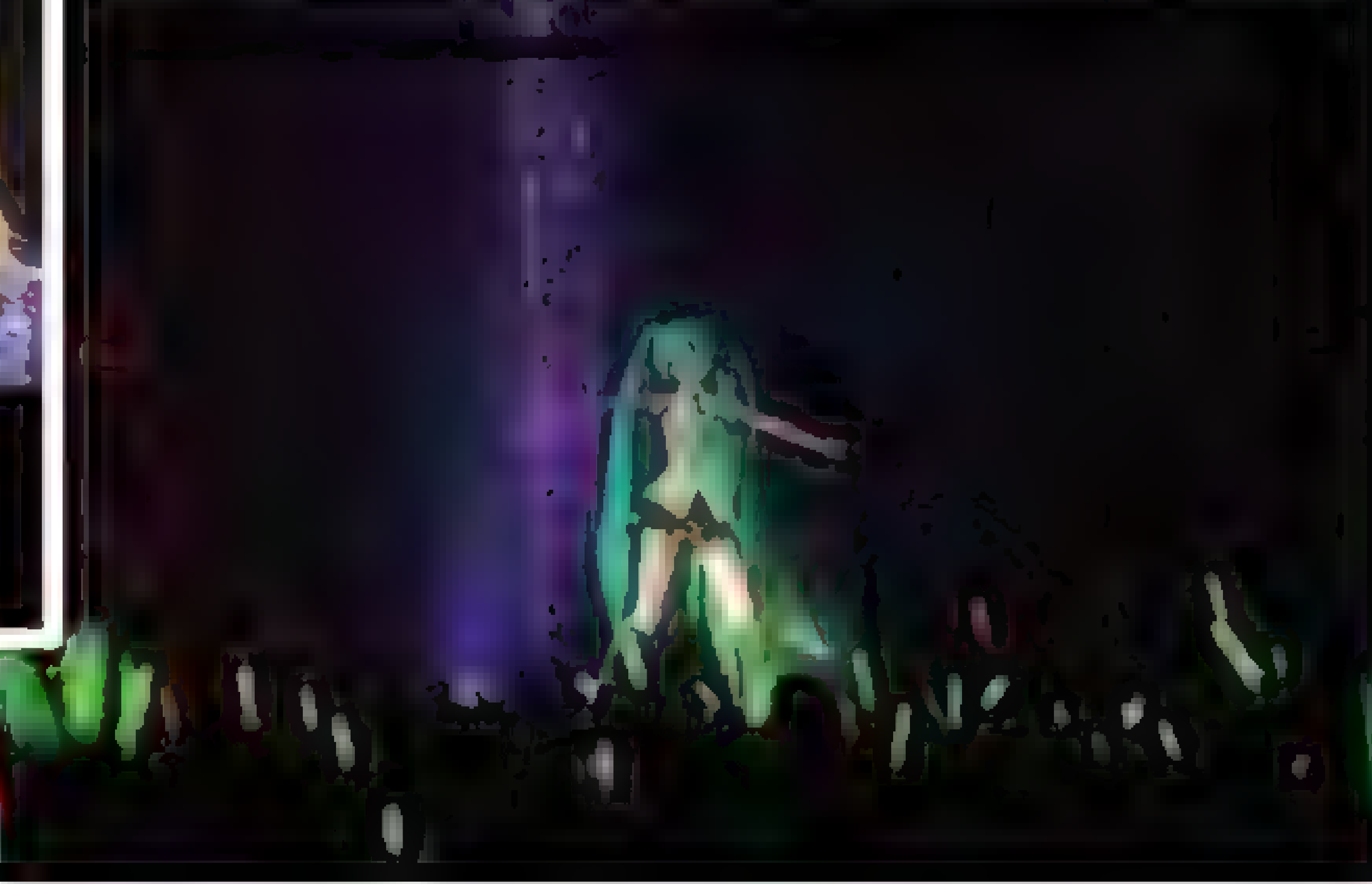
▶展又怎么少得了车呢（居然还是宝马）。



▲展会现场来自日本视频网站“Nico Nico动画”的现场直播。



▲著名声优斋藤千和表演动画配音。



◀▲各种手办新品展示。

▼▶如Good Smile等日本手办周边厂商均在AFA中参展，喜欢Q版粘土手办的现场观众有福气了。

▲Bandai在这里依然是重要参展商之一，顺带一提，现场还率先放映了《机动战士高达UC》的第四章《重力之井》。

提供

《口袋妖怪 黑·白》的四季鹿主题C齿轮皮肤

C齿轮是《口袋妖怪 黑·白》中新增的一个集合了众多联机选项的界面，由于其在下屏长期显示，因此给下屏的C齿轮一个漂亮的皮肤也是很有必要的，而PGL（口袋妖怪全球连接）网站开通以来，也陆续开通了皮卡丘、塔本奈等各种主题皮肤，而9月开始的四季鹿皮肤配送活动则是根据游戏中的季节来配送其对应的四季鹿形态。现在的11月在游戏中对应的季节是秋天，因此四季鹿的形态也是秋天的形态。

取得方法是输入PGL登录ID和密码后，点击左下的“キャンペーンに参加する”，进入后点“マンスリー企画第三弹……”选项，进入后点“つぎへ”继续，出现“季节限定”的提示后，点“はい”确定后再按OK便获得了该皮肤，之后自动退回首页。

▶这个就是C齿轮界面的秋季四季鹿皮肤。

▲这一步点“つぎへ”按钮。

退回首页后选择右下的“カスタマイズ”按钮后进入自定义界面，在第一行C齿轮皮肤选项中把“あきのすがた”打上勾后，点击下面的按钮，确认再确认，便再度回到主页，这时把与ID号绑定的《口袋妖怪 黑·白》游戏在C齿轮中联接Wi-Fi，C齿轮的主题便是枫叶般红色皮毛的四季鹿了。

▶自定义界面，三行分别是C齿轮皮肤、图鉴主题和音乐刷追加歌曲，都选定后点击下面的按钮。

经典主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题 帝王

秦始皇帝

帝王是至高权力的象征，历史上的无数故事都是围绕“帝王”这个名词展开，国家之间的争斗，朝代的新旧更迭皆与其息息相关，最终能够成为帝王的人，不仅拥有足够的武力与智慧，还需要有着广阔的胸襟和足以领导国家的气概。与历史一样，游戏世界中以帝王为主题的作品也有不少，这些作品大都跟政治、金钱、权力挂钩，让玩家能体验到作为帝王的一切，这些作品魅力也如同受国民拥戴的君王一样，征服了世界上无数的玩家的心。

◀PS上的《秦始皇帝》是当时为数不多的有中文界面和语音的游戏。

文 狮子心

皇帝的财宝

原机种 MD | 模拟器 PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种 NDS/PSP

《皇帝的财宝》无疑是MD平台上的代表作品。游戏画面采用斜45度视角，场景的立体感相当出色。玩家要扮演拉鲁通过各种方式来通过场景中的重重障碍，最终找到暴君诺鲁王的财宝。游戏不同于传统的RPG，在对玩家的装备和等级提出一定要求的同时，也更多地强调了动作解谜的成分。场景中充斥着各种相当难以应付的跳跃平台，由于45度视角的缘故，使得玩家在跳跃的时候对于自己落脚点的把握相当困难，游戏的难度也因此上升了不少。迷宫暗藏着大量的宝箱，充分满足了玩家的收集欲，不过很多隐藏宝箱的获得方式相当复杂，如果跳跃时站位稍有不慎，就会落到离目标非常远的地方，还有一些要利用敌人出现在特定地点时，踩着敌人的脑袋跳跃才能到达——这类出色的谜题比比皆是。但若不仔细探索每个区域来寻找生命之源的话，那么后期主角会变得十分脆弱。游戏还有一个官方承认的恶性BUG，在当年中招的玩家也不在少数，可是大多数人宁愿重新玩也不愿意放弃，足见本作的魅力了！

▶游戏中这种看似简单的跳跃平台，足以让你重来上无数遍

格斗之王98

游戏类型	FTG
游戏年份	1998年

原机种：ARC　模拟器：MAME4ALL　适用机种：PSP

《格斗之王》绝对是中国曾经的国民级游戏，每一个街机厅里都可以看到《KOF》的机台，它已经不是一款格斗游戏那么简单了，在当时甚至代表了一种潮流。《98》是系列中公认的平衡性较好的一作，至今在各种对战平台上依然可以看到无数玩家拼杀的身影。本作并没有独立的剧情，给人的感觉更像是之前作品的大集合一样。游戏首先完善了《97》存在的大量BUG，操作模式沿袭了之前大受欢迎的ADVANCE和EXTRA两种模式选择，对于之前作品的高伤害也作出了一定程度的削减。参战的角色数量在当时是系列之最，角色的平衡性也经过了细致地调整，虽然依然有大门这样的超强力角色存在，但是作为一款可选角色众多的游戏，平衡性上已经做得相当出色了。也许《KOF》并不是最优秀的格斗游戏，但是在无数中国玩家的心目中，它就是游戏之王。

▲算上今年的话已经17个年头了，不知道万年留级生京是否毕业了。

指环王 双塔奇谋

游戏类型	ACT
游戏年份	2005年

原机种：GBA　模拟器：DSTWO/gpSP　适用机种：NDS/PSP

当年风靡全球的《指环王》在掌机平台上也不乏它的身影，本作采用了大容量的128Mb的卡带，很多设定都忠于原作，在电影改编的游戏中素质堪称出色。游戏中很多细节都显示了制作方的诚意，包括人物服装、动作设计、各种兵器之间砍杀的不同音效等都表现得十分到位，攻击判定也十分严格。游戏的类型类似于《暗黑破坏神》，5个主角代表了不同的种族与职业，比如电影中最具人气的精灵弓箭手——尼古拉斯就拥有大量的弓矢技能，如大范围攻击的发散箭、可以蓄力的破甲箭等。游戏也拥有一个庞大的装备库，各种防具的属性完全不同，装备的好坏用各种颜色加以区分，例如红色和绿色的装备质量普遍较高。游戏的进行模式就是传统的过关式，每一张地图都有一个BOSS，本作的难度不高，即使是不擅长动作游戏的玩家，也能轻松通关。

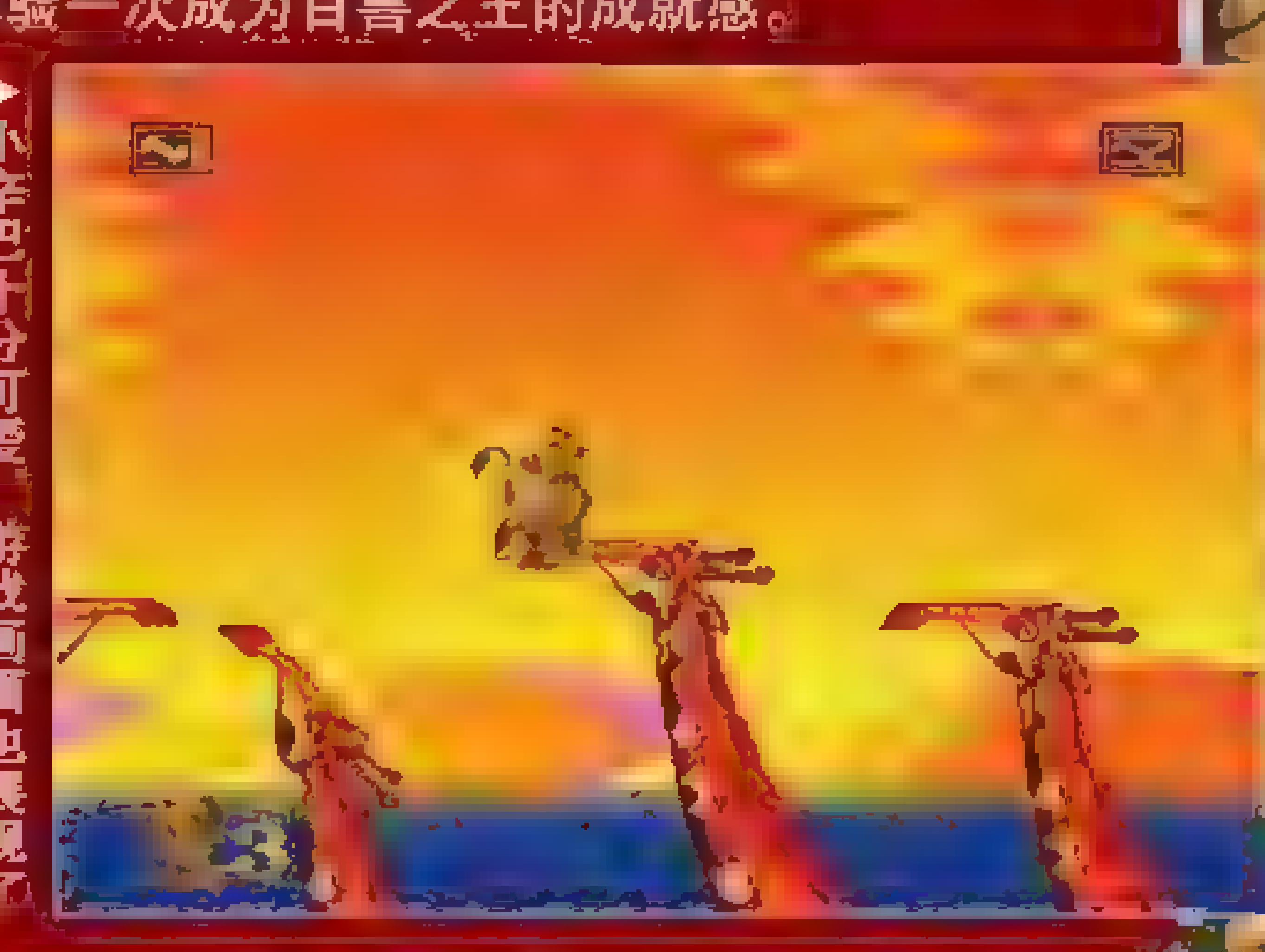
◀在当年的掌机上能有如此画面已经是相当不错了，很好地表现出正邪之战的悲壮。

狮子王

原机种：SFC　模拟器：SnemulDs/snes9xTYL　适用机种：PSP/NDS

《狮子王》是迪斯尼公司在1994年推出的经典卡通电影，SFC上的同名改编游戏也拥有非常优秀的素质，游戏的画面十分精致，色彩鲜活亮丽，操作设定上也比较到位，场景中充满了艰难险阻，我们的小狮子王辛巴需要历经重重考验，小辛巴碰到敌人或者陷阱都会损失一定的体力，体力的回复只能靠捕捉昆虫，制作人很体贴地在关卡中设置了不少带有狮子图案的存盘点，这样也方便玩家反复挑战。随着游戏流程的进行，辛巴会成长为强壮的成年狮子，这时玩家已经拥有挑战一切的罪魁祸首，辛巴的叔叔——刀疤的实力，邪不胜正，化悲痛为力量的辛巴，最终击败了卑鄙的刀疤。游戏的各种关卡挑战中穿插着不少的过场动画，动画与游戏的结合非常流畅，让在电影院观赏过原作的玩家，也能通过扮演辛巴来体验一次成为百兽之王的成就感。

▶小辛巴十分可爱，游戏画面也展现了美丽的非洲大陆风情。



栏目主持：阿鲁

游戏美图秀

3DS平台名副其实的大作《超级马里奥3D大陆》如期发售，这次就以这位陪伴玩家们走过了20多个年头的水管大叔为主题，秀一秀他的相关美图吧

马修：马大叔之大锤无双啊……

阿鲁：我怎么看着有《美食的俘虏》的既视感。

HEH HEH HEH HEH

阿鲁：这明显就是《天元突破》风格的《马里奥》啊，路易在COS螺旋王么？

苍穹：Raw Raw! Fight the power!

马修：鲁叔连《马里奥》也能找出这种图，服了。
阿鲁：其实我还有娘化马大叔的图，以后有机会再放出来。
loli peach
马修：这么清新可爱的画风，把吐槽的机会留给半夏和白菜老师吧。
白菜：这是浓浓的兄弟情啊！
半夏：这是浓浓的……
阿鲁：绿色的不是加命的蘑菇么？为什么要逃跑？

iPhone进行时

在美国，无锁版的iPhone 4S开始发售，这种能在全球各地无限制使用的机器激起了更多人入手4S的欲望；而在国内，联通8G合约版版iPhone 4也浮出水面，这对国内iPhone的普及会有进一步[illegible]作用。嗯，形式看上去对果粉们非常有利啊——啊啊，言归正传，开始本次的栏目。

情报速递

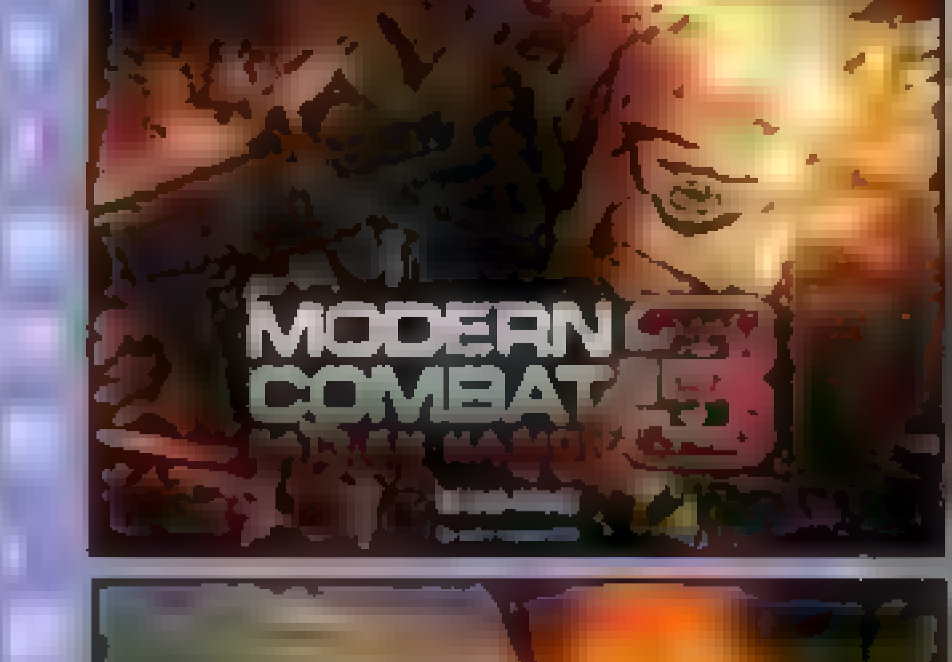
美国便携游戏市场份额显示"iOS+Android"已大于"NDS+PSP"

新奇周边

现代战争3 堕落国度

Modern Combat 3: Fallen Nation

■ Gameloft ■ FPS ■ 1.05 MB ■ 6.99 美元



里约热内卢 圣徒之城

Gangstar Rio: City of Saints

■ Gameloft ■ ACT ■ 818 MB ■ 6.99 美元

栏目主持 酷洛洛
18
160cm
4月22日
学生
金牛座
《植物大战僵尸》
喜欢的动漫：《翼 年代记》、《妖精的尾巴》、《龙珠改》、《家庭教师Reborn》
喜欢的颜色：粉色、灰色
喜欢的电影：没有……
喜欢的音乐类型：悲伤的情歌
喜欢的异性类型：清爽干净、幽默真诚
苹果
游俏小筑
又和大家见面了
同样是我们的忠实读者
如果
不定你
小女生 现在就来
上来了吧

酷洛洛：[illegible]

苹果：[illegible]

酷洛洛：[illegible]

苹果：[illegible]

酷洛洛：[illegible]

苹果：[illegible]

酷洛洛：[illegible]

苹果：[illegible]

酷洛洛：[illegible]

苹果：[illegible]

酷洛洛：[illegible]

苹果：[illegible]

酷洛洛：[illegible]

苹果：[illegible]

酷洛洛：[illegible]

苹果：[illegible]

酷洛洛：[illegible]

苹果：是将要[illegible]

酷洛洛：原来如此啊。那[illegible]相比有没有什么改变呢？

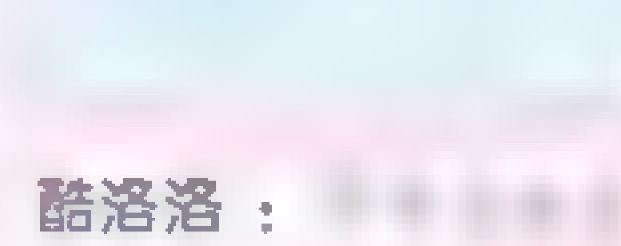
苹果：有啊，时间过[illegible]

酷洛洛：[illegible]

苹果：[illegible]

酷洛洛：那希望你能在大学校园里能快点交到好[illegible]。

苹果：恩恩，谢谢。



酷洛洛：[illegible]

苹果：[illegible]

酷洛洛：[illegible]

苹果：[illegible]

酷洛洛：好吧，

苹果：是有点

电脑前坐

起玩电脑真的很不方便，我在的长沙入冬了就冷啊。对了，你们光棍节过了没？

酷洛洛：呃，算过了吧……

苹果：干嘛说得那

酷洛洛：嘛，因为我们也不知道光棍节该怎么样去过呗。

苹果：汗死，你们真的好凄惨(一阵

呵呵，我是很有活力的哦，所以我

很成功，其中就有我的好点子哦。

酷洛洛：好了，时间也差不多了，苹果在跟读者们再说两句吧（应该是尾声了，如果

要补，我明天再问你吧）

苹果：啊啊，就完了，我还

那么读者大大们，希望你

呀，结束语什么的我真不会说，总之辛苦小洛洛

酷洛洛：

苹果：

苹果：

酷洛洛：

苹果：

号的光棍节啊，我们

酷洛洛：

苹果：因为我们动漫协会有活动，而且是

的，我就不可能不去了嘛，而且我们班联谊跟我们协会活动比起来真的是无聊。

任务内容：

任务条件：

任务奖励：以及少量稿费

联系E-mail：

游戏边缘地

栏目主持

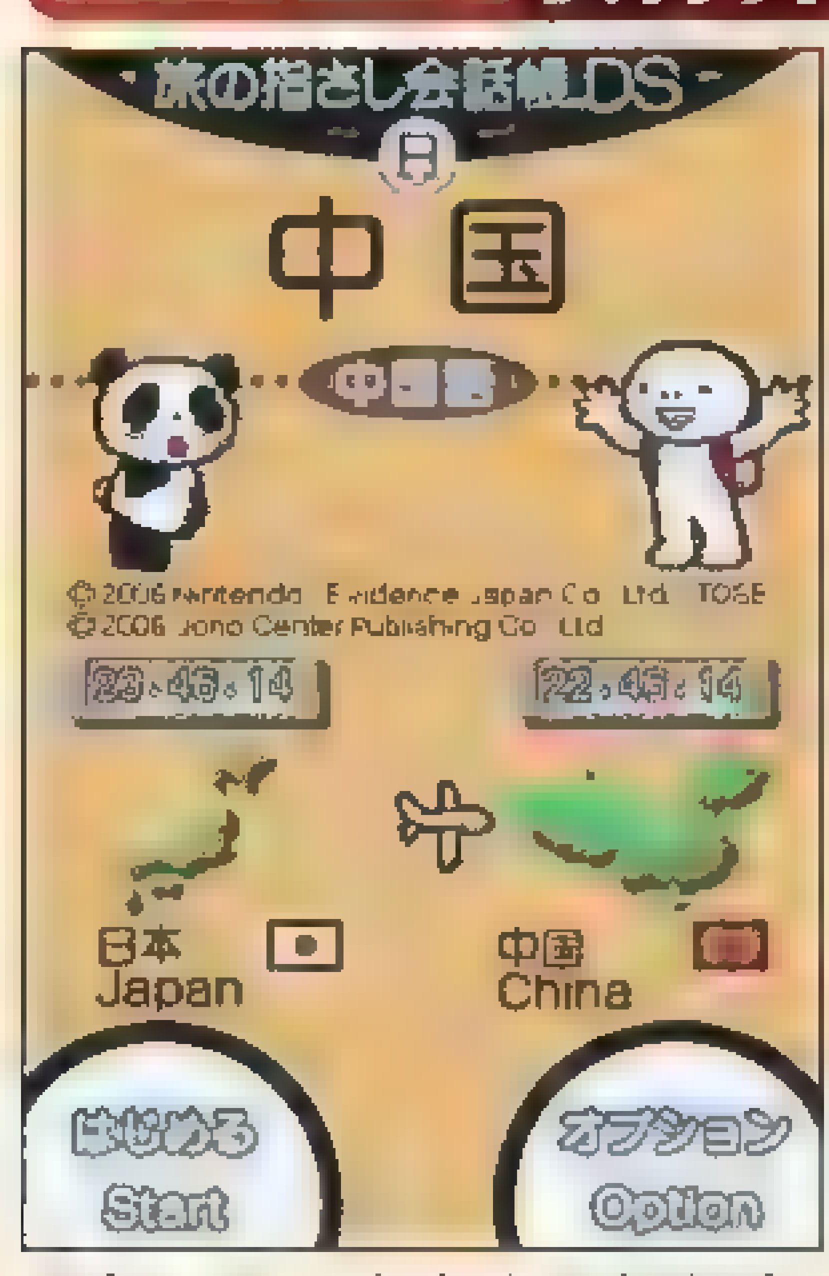
文

随着3DS主机的逐步普及和PSV的蓄势待发，NDS和PSP这两台主机基本已经算寿终正寝，而作为NDS成功之匙的应用游戏软件，未来也一定会在3DS和PSV平台频频出现。论机能和便利性，PSV应该会有明显优势；但论趣味性和想象力，有任天堂自家软件的3DS应该会更胜一筹。

旅行会话手册DS：中国

旅の指さし会话帐DS：中国

软件介绍



在去国外旅游的时候往往会面临语言不通的问题，通常的解决办法是事先买本小册子来学习简单的日常会话，或者请导游或向导来担当翻译，不过这些都不是经济方便的办法。而NDS这款应用软件游戏就很好地解决了这个问题，它比一般的书籍查阅起来要方便得多，而且内容也更加翔实，还有语音解说。有了它的帮助，在旅行时一定会方便得多。

旅行手册

《旅行会话手册DS》是由任天堂推出的一个游戏系列，其中包含有泰国、中国、韩国、美国和德国这5个版本，而中国版本对我们来说有特殊的意义，因为游戏中都是中日对照的旅行会话，就连语音解说也是中文的，只要反过来就可以用来学习日语。不过游戏原本是为日本人制作的，不涉及五十音图和基本的句型语法，这就需要我们事先做一些功课了。

[illegible]

外出旅行首先要解决的就是出行和住宿问题，了解这些会话是非常必要的。该词条中收录了不少关于出行和住宿的专有名词，以及一些简单的会话等等，如：

今晚有没有房间？（今晚部屋はありますか？）

有没有叫醒服务？（モーニングコールはありますか？）

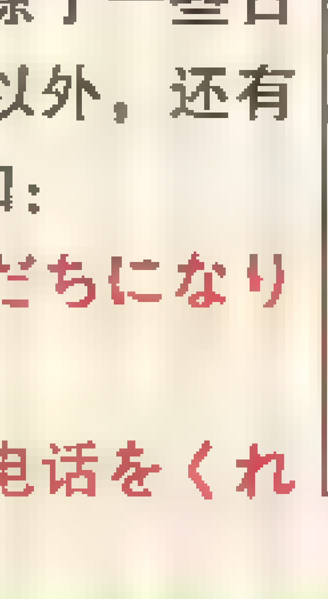
问候（あいさつ）

这部分是一些基础的日常会话，在初学日语的时候一般也都会学到这些，可惜游戏中只有中文语音。比如说：

打搅了（おじゃまします）

请稍等（お待ちください）

交游（出会い・友达）



“交游”这个词条是与外出和会友相关的内容，除了一些日常用语中包含的名词以外，还有一些常用的句型，比如：

可以交朋友吗？（友だちになりませんか？）

给我打电话好吗？（电话をくれますか？）

玩（游ぶ）

这部分内容是与休闲娱乐有关的内容，另外还涉及到餐饮、美容、按摩等方面，以及一些娱乐休闲场所设施的名称。

这一带有没有卡拉OK？（このへんにカラオケはありますか？）

请给我按摩（マッサ–ジをお愿いします）

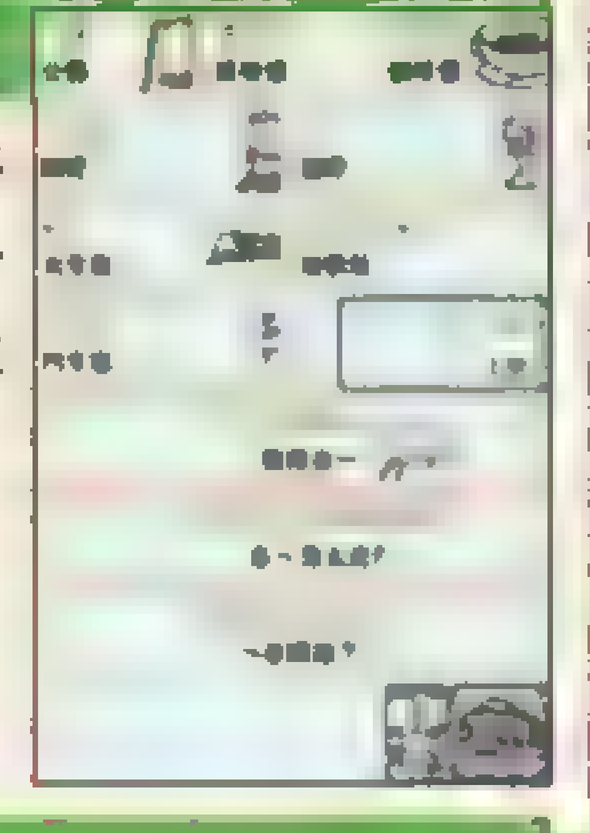
自我介绍（自己紹

这部分内容主要用于初次见面时的询问和介绍，以及一些闲聊寒暄的相关句型，比如说：

我叫××（私の名前は××です）

还没结婚（まだ结婚していない）

上街（街に出る）

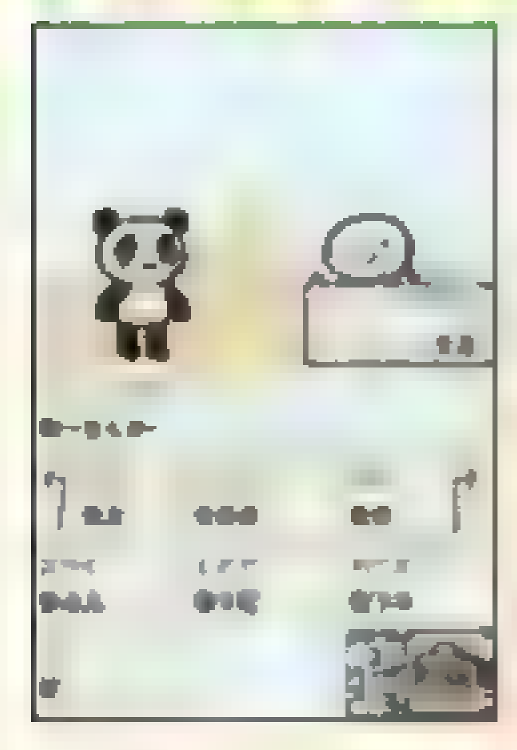


该词条涉及到外出上街问路时的一些常用句型，另外还包含有许多地点设施的名称，如火车站、饭店、邮局等等。比如说：

去医院怎么走？（病院はどうやって行きますか？）

我迷路了（道に迷いました）

交通（乗り物）



“交通”这个词条中包含了一些交通工具的名称，另外还有一些订票、询问时间和到站的相关句型，比如：

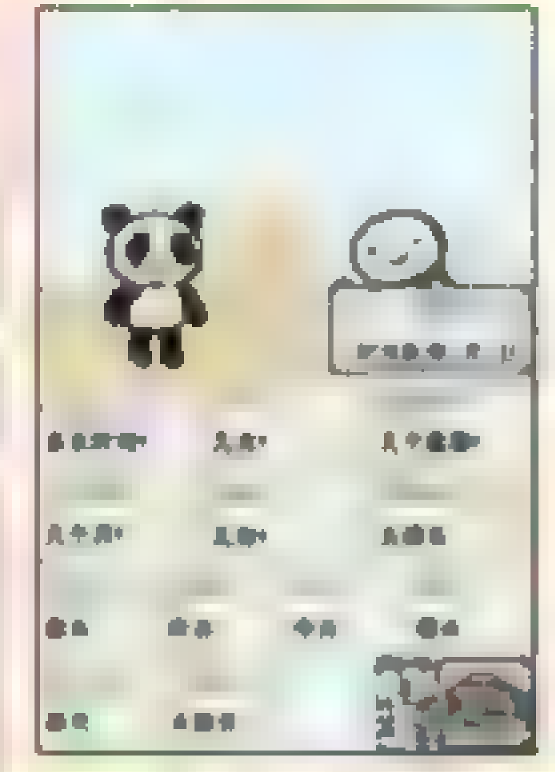
去××的票在哪里买？（××行きの切符はどこで买えますか？）

需要多长时间？（どのくらいの时间がかかりますか？）

数字和钱（数字とお金）

该词条中包含有数字和量词，以及金额面值的词汇。有趣的是，游戏中还专门解释了一下“二百五”的意思，用日语说也就是バカ。

时间和年・月・日（时间・月日）



这部分都是有关时间的词汇，内容很丰富而且相当重要，另外还包含一些约定时间时所用到的句型，比如：

什么时候来的中国？（いつ中国に来たの？）

几点结束？（何时に终わりますか？）

一年和天气（一年と天気）

该词条中除了天气外，还涉及到节日和风俗方面的内容，比如说端午节、压岁钱、四川火锅、月饼、涮羊肉等我们耳熟能详的词汇，在这款日本的游戏中能看到这些让人感觉挺亲切的。

其他词条

以上这些当然不是这款游戏的全部内容，往后翻页的话还可以看到其他词条的内容，其中还包含有不少中国各地风土人情的相关内容，可见这款游戏还是相当专业的。什么时候我国自己也能推出这样的应用软件就好了。

享受旅游

每逢长假和黄金周期间，人们都会选择外出旅游，毕竟旅游既能有助于身心健康，又可以增长阅历，比宅在家里当然要惬意得多。但是旅游旺季同时也是客运的高峰期，出行拥堵和食宿不便等问题，都会严重影响旅途的体验。如果我们能注意一些旅游的窍门的话，会使我们的旅途更加愉快。

在选择旅游景区时，应该避开热门景点，而选择一些相对冷僻的小景点或新开发的景区，这样的话出行时不会太拥堵，旅社也不会太紧张。在选择交通工具时，能够自驾游当然是最好的，近年来流行的驴友自助游也是非常不错的，可以享受到沿途的乐趣，不过一定要注意安全。在选择入住旅社时，主要目的是为了有一个安静舒适的休息环境，不一定要选择高档的酒店，干净安全的小旅社甚至招待所也是可以的，这样一来可以避开旅社客满的不便，二来也可以节约开支。另外在购买旅游保险时，最好能根据情况来自行购买保险，尽量避免跟旅游团统一购买。在旅途中也要小心谨慎，避免和陌生人深交，注意自己的人身和财物的安全。

掌机市场扫描

近期掌机市场普遍冷淡，原因不言自明。不少玩家为了能在12月率先入手PSV而储足“弹药”，暴风雨前的寂静，让人淡定不能呀……现在就来看看近期掌机市场的概况吧。

广州 沈朗

转眼间便到了十一月底，离PSV上市日期越来越近，广州电玩卖场里商家的预约购机送好礼、返现金等相关主题活动层出不穷，期待气氛浓厚，大有前期苹果4S上市前的气势。就算非玩家朋友只要在卖场里走一圈，很容易被吸引住而下定预约。笔者在这里给大家提个醒，由于国内电玩市场的特殊性，现阶段在国内销售的PSV均为水货产品，任何名目的“独家代理”、“国内总代理”等均为商家的销售手段和个人行为，各位玩家朋友们可要擦亮眼睛小心选择。由于水货产品的特殊性，在新货上市时普遍存在炒价、货源短缺、单位时间价格幅度差距等因素。商家们信誓旦旦的承诺价往往只是一句美丽的空头承诺，一旦价格出现波动的时候，反价、延期出货给消费者等行为层出不穷。其实很简单的一个道理，上游批发商因为渠道、物流等各样原因，在发售日的时候突然给终端零售商提价。商家还会按预约价格不赚钱甚至白亏给玩家朋友吗？所以预约的朋友要注意给商家提到交货日期、交易金额等内容，最好能白纸黑字地写在销售凭证上面并盖好公章，日后万一出现纠纷维权时能给自己个保障也不至于被动落入商家的圈套。

由于新机马上要上市，昔日市场霸主小P的荣耀光环也逐渐退却，市场关注力度继续下滑。本期报价继续走低。黑白两基础色分别报960元和990元，彩色系全系报980元。相比月初又有了小跌幅。刚接触掌机和年龄较小的玩家朋友现在是出手的最好时机了，尤其是刚接触掌机的朋友，与其在等待新机上市、游戏上市、破解出现、市场跌价等新产品上市等待循环周期里耗费时间，何不趁现在这个好时机入手小P，先把老游戏给补习一番。另外由于是即将退场的产品，笔者在这里还是老调重弹、不厌其烦的给大家提个醒，注意二手翻新、换壳机、拼装机等产品。

在《超级马里奥3D大陆》大作和小P退场的双重影响下，下旬的3DS销售力度和出货量明显比起月初和上月有明显的增长。报价也跟本月初持平，继续保持平稳。其中新上市的白色继续以稀缺价1350元发售，黑色报1190元、蓝色报1200元。美版继续拉着与日版的百块价位差距，黑色报1110元、蓝色报1130元、红色报1120元。考虑到年底物流高峰期和元旦销售黄金周马上将至等因素，可能会带来一次较大的价格波动，有购机意向的朋友现在是出手的好时机了。

在年末这个理应是旺季开始的时间段，游戏市场却反而萧条了起来。3DS虽然还是得到了一部分玩家的支持，但是在我们这个以破解与否作为购机第一前提的国内市场上很难有更大的发展空间。日版白色3DS主机也少有人问津，价格和其他颜色持平，为1300元。《超级马里奥3D大陆》发售后也并没有带来主机的销量增长，只是一些已经买过主机的玩家在第一时间以450元左右的价格入手游戏，而之后的美版价格只是日版的一半左右，类似的情况还会在之后的绝大多数游戏中延续，而选择美版就意味着会失去一些日系风格

的游戏，在这种情况下很难给出一个标准的购买建议，只能是玩家自己权衡喜好和钱包之间的平衡了。客观来说，我们这个硬件市场以水货为根基，软件绝大程度上依赖黑客灵光闪现的破解，一旦失去盗版，市场又从消费者的“数码产品”回归到了玩家的“游戏机”。

PSP－3000又便宜了，单机黑色价格降到了870元，如果配置16GB的记忆棒价格也不超过1050元，照此似乎没有下限的趋势，等到PSV正式上市后肯定价格还会接着降，但是考虑到目前翻新机的价格也开始大幅下降，不排除会有商家在货源缺乏时以次充好，所以还是建议尽早入手。PSV发售日临近，从破解决定主机销量的客观情况来看，PSV首发价格基本不存在炒作的可能，玩家也无需预定把钱提前交给商家，到了日子现货必然有的是。

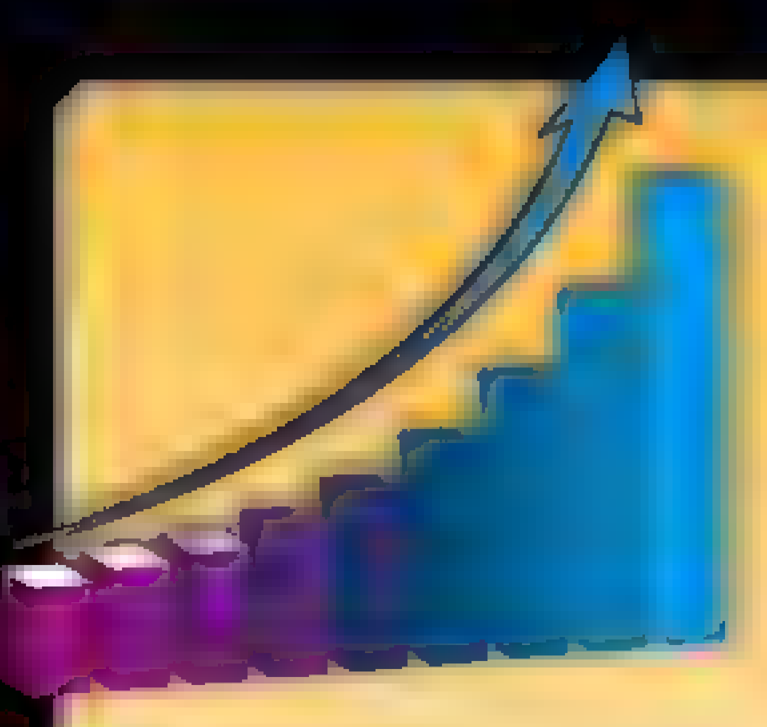
眼看这刚过了世纪光棍节，又即将迎来圣诞，商家的促销活动也是一波接一波，可掌机市场却还是低迷得一塌糊涂。不过其实也很好理解，当年X360上市的时候，PS2的日子也不怎么好过。熬到圣诞，等到PSV发售，市场应该会有不小的变化吧。

现在国内绝大多数电玩店的主流掌机，依然还是PSP，毕竟便宜又实用，上市7年的PSP现在已经跌到了白菜价，全套配置连1000元都不到。如果只考虑中国市场的话，我估计索尼再晚一两年推出PSV都没什么问题。目前PSP批发价大概850元左右，大家按10%左右的利润去跟商家砍价吧，因为是末期，翻新机比较多，所以大家尽量还是选择信誉好一点的店。

3DS随着几个游戏大作的推出，销量渐渐变得好起来了，不过也只是相对之前好了一点而已，毕竟在国内受众还是小了点。随着销量提升，价格也有所小涨，零售价大概涨了50元左右，几个新出的颜色相对也要再贵一些，对颜色纠结的可以再等一段时间，自然会降下来的。目前零售价格全套配置普遍在1400元以内，个人觉得大家如果不急的话可以看看PSV出来以后它会不会再降价。

配件方面没有什么变化，16G组棒报150元,32G报230元，其他配件基本没什么买的必要。烧录卡还是只推荐DSTWO，毕竟质量和性能都很好，就是价格贵了点，200元左右，便宜的就买R4吧，四五十块，大不了买两块备用……

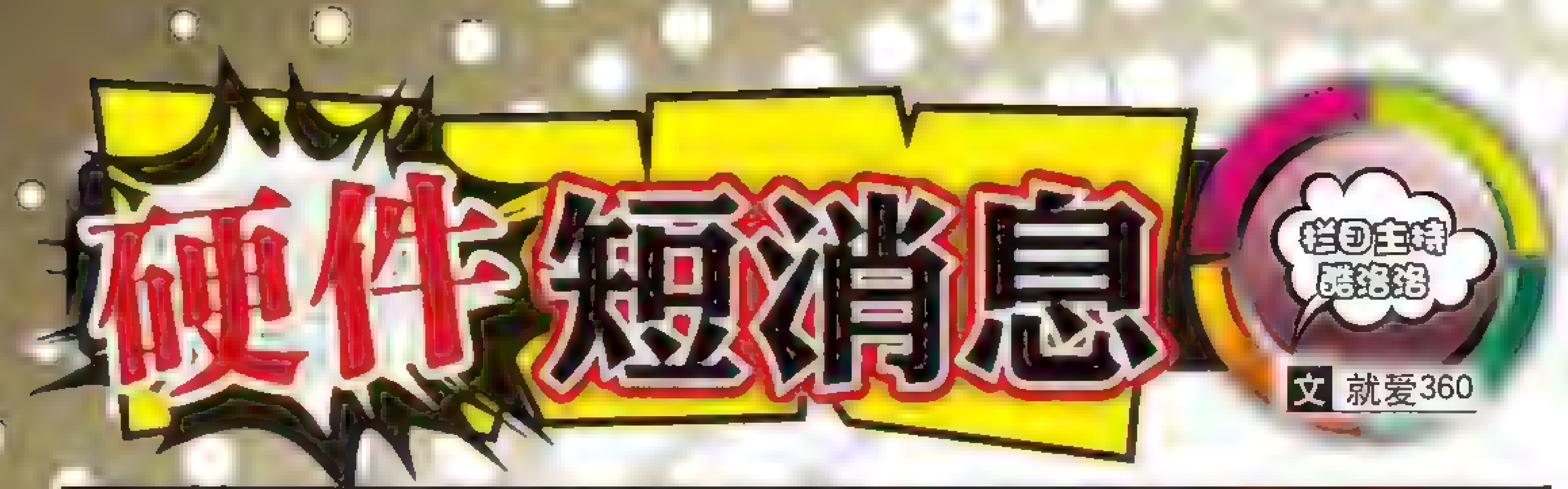
今年年底真是难熬，PSV那么早公布吊大家胃口实在太可恶了。不管你急不急，我反正是急了。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP—3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	君慧娱乐	940	940	—	970	970	—	1190	90	190	—
北京	绿洲电玩	900	870	750	850	900	980	1300	110	150	200
上海	易玩客栈	950	1050	—	800	900	—	1300	—	150	280
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	980	960	500	800	900	1100	1200	80	120	220
安徽合肥	贝贝电玩	1050	1050	—	1150	1150	—	1300	88	138	220
广西南宁	光派电玩	1050	1050	780	1080	1080	—	1250	100	150	280
四川成都	新亚电玩	950	1000	700	1000	1000	—	1300	—	150	230
福建厦门	玩高数码电玩	1000	1000	700	800	900	1000	1300	90	140	250
浙江杭州	江城博晶电玩	1150	1100	750	1000	1100	1250	1250	85	130	230



文 就爱360

小时候课本中就讲到咱们祖国地大物博，幅员辽阔，各地风土人情迥异，但去过大江南北的多个城市后却发现，城市都惊人的相似，近乎相似的高楼，全国连锁的商业，甚至连某江北城市也打出了水乡的名号，城市同质化非常严重，甚至买个当地特别的纪念品，品尝风味小吃也是难上加难，估计再过上多年，城市可能仅仅只是一个代号，你生活在哪里都差不多，下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

PSV保护包F

品名：キャリングケースF（PS Vita用）
种类：保护包
出品：CYBER
对应机种：PSV
官方价格：

索尼的新一代掌机PSV即将在下月发售，各位看官想必早就等不及了吧？各配件厂商也是摩拳擦掌，准备推出各色PSV配件。这款保护包专为PSV设计，可以放入PSV主机，包包后面还有小兜，能放入其他配件。包包采用尼龙材质，轻巧且耐划。包包的内衬则采用了软气垫，能有效防震。包包预定与PSV同时发售，价格未定，希望不要定价太高哦。

车载充电器3D

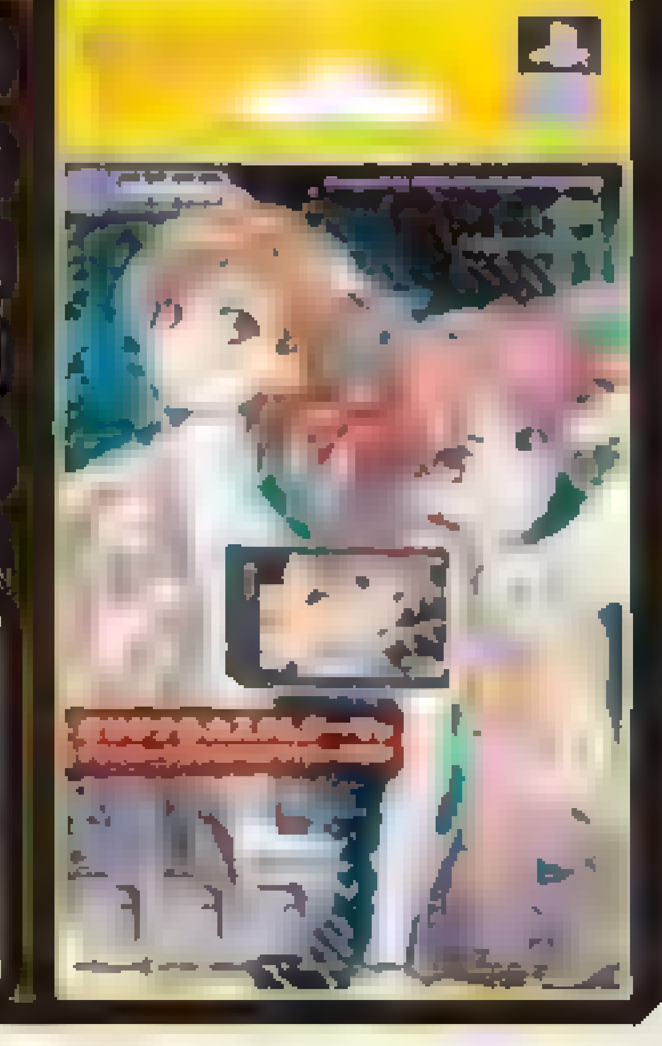
品名：クルマでチャージ3D
种类：充电器
出品：GameTech
对应机种：3DS
官方价格：1260日元

这款车载充电器是专为3DS设计的。开车出门的时候，可以用它通过点烟器给3DS充电。产品能对应12V、24V两种电压，连接线的长度更达到了1.5米，不用怕线材太短了。

《某超科学电磁炮》主题4G Mark2 记忆棒

品名：とある科学の超电磁炮 メモリースティック PRO デュオ（Mark2）4GB for PSP
种类：记忆棒
出品：Hori
对应机种：PSP
官方价格：3480日元

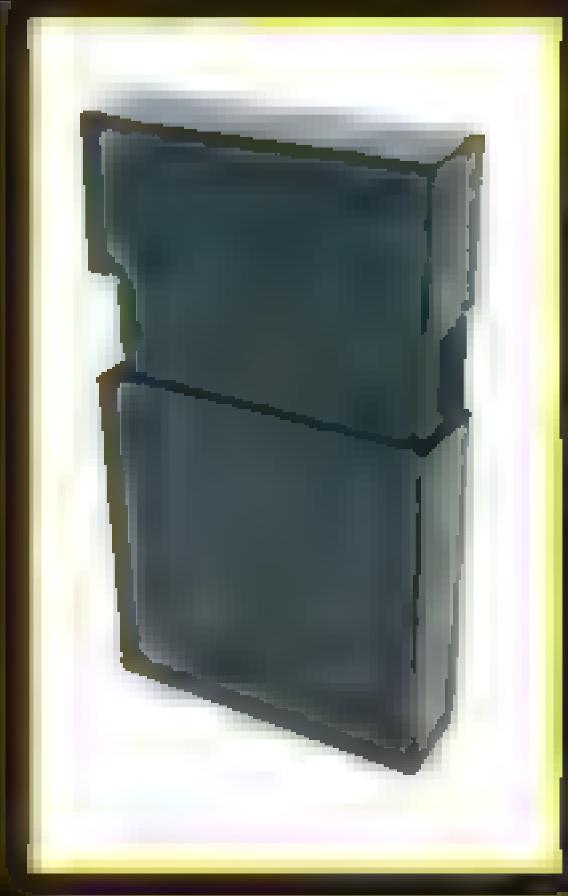
延期延期又延期，因为各种“大人”的原因，这款由人气动漫改编游戏迟迟未能发售，希望目前公布的预订发售日前（12月8日）不会再变。现在大家看见的是Hori为本作推出的主题4G记忆棒，除卡片外观印有“炮姐”帅气的姿势，产品还附赠游戏的5款原创PSP主题下载码，而Mark2系列也保证了记忆棒有着优秀的传输速度。不过在PSV发售前夕这个骨节眼推出，愿意购买的大概都是原作的铁杆粉丝吧。



便携充电器

品名：ダブルUSBチャージャー
种类：充电器
出品：GameTech
对应机种：PSP/NDS/3DS
官方价格：1580日元

出门在外，要想畅快地玩游戏，便携充电器是必不可少的。这款产品体积小巧，只有61克，很适合外出携带。产品的适用范围很广，包括各型号的NDS、PSP、3DS，甚至iPhone，都能为其充电。产品没有内置蓄电池，而是使用4节5号电池为电源。产品的侧面有两个USB接口，能同时为两部机器充电。



《汽车总动员》3DS保护包

品名：システムポーチ for ニンテンドー3DS/ライトニング・マックイーン
种类：保护包
出品：MSY
对应机种：3DS
官方价格：2480日元

如果你觉得你的保护包不够个性，又或者你是《汽车总动员》的粉丝，不喜欢小蘑菇，那可以选择这款保护包。包包的外部看似是一个电影主角闪电麦坤模型，但打开来却别有乾坤。里面除了能装入3DS主机，还能装入游戏卡带等小物件。包包内部采用了针织材料，柔软有弹性，不会划伤3DS哦。

《汽车总动员》3DS触控笔

品名：タッチペン for ニンテンドー3DS / ライトニング・マックイーン
种类：触控笔
出品：MSY
对应机种：3DS
官方价格：980日元

体积小小的触控笔很容易丢失，如果换一支大的相信就很不会找不到吧。这款触控笔的体积绝对够大，下面的笔身很粗，上面还顶着大大的闪电麦坤，它可是《汽车总动员》的主角哦。附带一说，这款触控笔和上面介绍的包包，可不是啥山寨产品，都是经过迪斯尼公司授权的。

现在PSP自制系统的版本非常繁多，升级降级也就成了一件常事。众所周知PSP-1000、非V3主板的PSP-2000可以使用神奇电池或者自制软件Recovery Flasher来进行系统降级，但如果手上的机器是V3等无法使用神奇电池的主板机型，那该如何进行降级呢？下面就让我们一起来看一下吧。

突破机型限制，PSP系统降级教程

一、降级软件及降级原理简介

“6.XX Downgrader”是PSP 6.XX系统专用的降级软件，该软件操作简单而且稳定性较好，因此成为目前降级时使用的首选软件。该软件一开始由黑客Davee开发，后来另外一名黑客some1不断进行更新使其支持高版本的系统进行降级。目前在众黑客的努力下，最新版的“Chronoswitch Downgrader V5”支持了最新的6.60系统进行降级，同时还支持部分09g主板的PSP降级到6.20系统。（6.20系统有什么优势？6.20系统在刷完6.20 Pro自制系统后，可以使用6.20 Pro Permanent来对系统实行固化，这样每次重新开机后就不用去运行FastRecovery来恢复自制系统，自制系统的各个模块在开机时就会自动加载。）

PSP的降级是通过使用低版本系统的version.txt来伪装当前系统的版本信息，使升级固件检测当前系统时以为是低版本的系统，从而使升级程序执行实现降级。

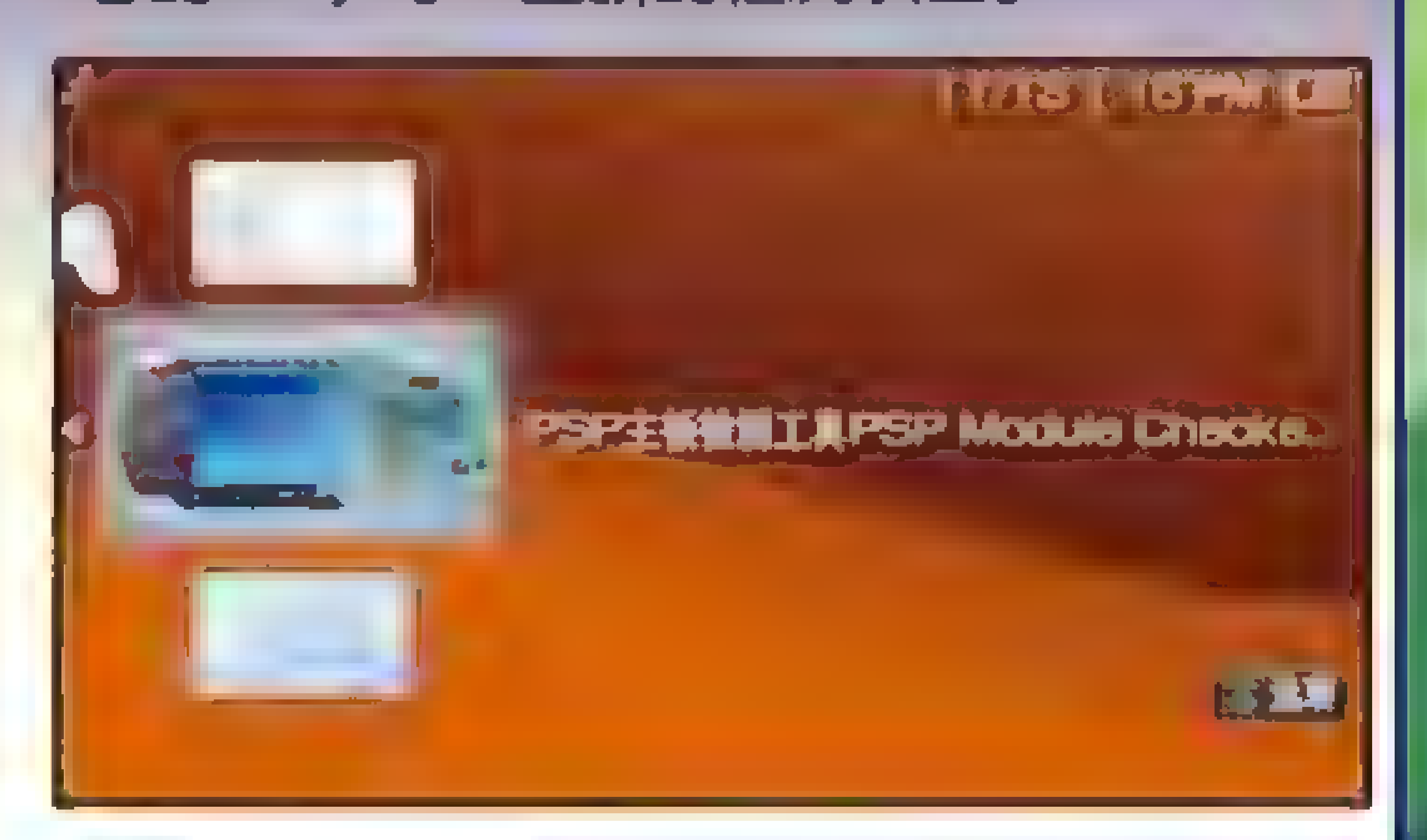
二、如何确定PSP可以降级的版本

PSP在出厂的时候Sony就对机器做了一定限制，PSP是不能降到初始系统的版本以下的。使用“Chronoswitch Downgrader V5”进行降级时，01g~05g主板、部分09g主板的PSP最低可以降到6.20系统；07g主板的PSP最低可以降到6.35系统；剩下的09g主板的PSP最低可以降到6.39官方系统。（注：09g可以分为TA-095 V1和TA-095 V2两种，目前发现只有TA-095 V1主板和极少一部分TA-095 V2主板可以降到6.20官方系统；降级时软件会执行一下监测，若不支持会有提示。）

早就有传闻说利用Sony的特殊设备可以将09g主板转换成04g主板，于是黑客们进行了研究，最后发现04g主板和09g主板之间的区别其实很小，只有Idstorage 证书

和Baryon版本有差异。使用“Chronoswitch Downgrader V5”成功进行降级后，再用主板检测软件检测PSP的主板，会发现主板信息已经变成04g了。

如果不清楚自己主板的型号，可以使用光盘中提供的最新版的“PSP Module Checker V3.5”这款主板检测软件来进行检测。“PSP Module Checker”由West-Li开发，最新版修正了过去版本中存在的一些BUG，还增加了检测电板、新机型PSP-E1000（Sony针对欧洲市场推出的新型号的PSP）等一些新的检测项目。

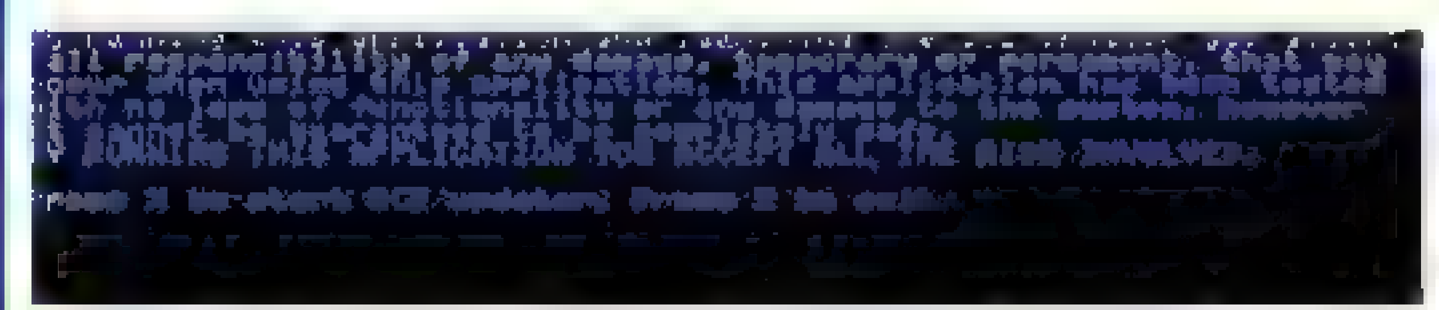


三、降级教程

首先将“Chronoswitch Downgrader V5”放入PSP/GAME中，再将6.20/6.31/6.35/6.39的官方固件放入PSP/GAME/UPDATE中（这里根据自己实际情况进行选择），然后去XMB界面的“游戏”选项中执行“Chronoswitch Downgrader”。

进入后，程序会对PSP主板和将要降级的系统版本进行一下检测，检测完毕后，第一行显示的就是你的PSP的主板型号；第二行显示的是将要降级的系统版本；此时我们按“X”继续，如果反悔可以按“R”退出程序。

接下来我们看到的相当于一个免责声明，PSP因降级造成变砖等不良影响一切后果由自己承担，我们再次按“X”确认开始降级，当然也可以按“R”退出，这也是最后一次反悔的机会。



稍候片刻就会出现官方系统的升级画面，这个大家应该都已经很熟悉了，按提示操作即可（部分机器在官方系统升级画面出现前可能会黑屏蛮长一段时间，这时千万不要手动去关机！）。完成后PSP可能会出现蓝屏，这是因为Flash1中的主机设定的信息被格式化掉了，按下“O”，恢复下设置即可。最后我们可以去“设定”→“主机设定”→“系统信息”中查看当前系统版本，确认降级是否已经顺利完成。

因为“Chronoswitch Downgrader V5”软件本身存在BUG，09g主板的PSP成功降级到6.20系统后将无法再次更新系统，每次执行升级固件都会弹出“IDXFFFFFFFF”这个错误代码。因此黑客Frostegater制作了“TA-095 physical upgrader”这款程序，解决了系统无法更新的问题。

首先将“TA-095 physical upgrader”放入PSP/GAME中，再将6.31或以上的官方升级固件放入PSP/GAME/UPDATE中（这里根据自己实际情况进行选择），接着去XMB界面的“游戏”选项中执行“Frostegater’s TA-095 upgrader”。

这里我们按“X”进行升级，过一会就会出现官方系统的升级画面，按提示操作即可；如果反悔按“R”可以退出程序。

```
-- TA-095 (9g) physical upgrader (from 6.20) by Frostegater --
Press X to launch OCE updater.
Press R to exit.
```

以上就是使用“Chronoswitch Downgrader V5”这款软件对PSP进行降级的教程，其实只要操作步骤正确，降级导致变砖的几率几乎为0！

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

Supercard DSTWO

Supercard DSTWO最新补丁库更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

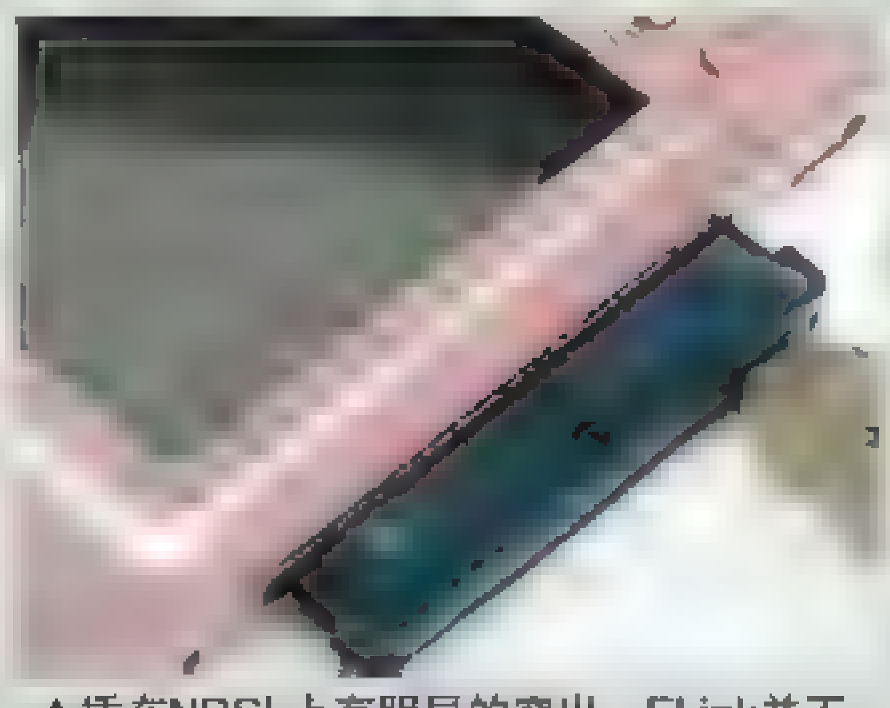
Supercard小组在9月23日同样对Supercard DSTWO的补丁库文件进行了更新。Supercard DSTWO安装方法和Supercard DSONEi/Mini类似，都是将补丁库文件解压并覆盖到原有内核上，只不过Supercard DSTWO的补丁库文件放置的位置是_dstwo文件夹。此次更新的补丁库依然是解决近期NDS热门游戏无法正常运行的问题：

- 修正了《集合！卡比》（5834）不能正常运行的问题；
- 修正了《口袋妖怪 黑》（5214）汉化版运行时出现的白屏问题；
- 修正了《集合！卡比》（5804）不能正常运行的问题，包含在此基础上汉化的中文版本；
- 更新了反烧录补丁内核，可应对《诺拉与刻之工房 雾之森的魔女》（5782）等游戏；
- 修正了《美国上尉 超级士兵》（5772）运行游戏时的黑屏问题

烧录卡博物馆

烧录卡名称：	ELink
生产厂商：	ELink Team
适用主机：	GBA
存储容量：	512Mb

这期要介绍的ELink是一款2007年秋季才上市的GBA烧录卡，它不是GBA黄金时期成熟的第二代烧录卡代表，也不是整个GBA时期里功能最强的烧录卡。那么这个ELink到底有什么值得大书特书的地方呢？当然有，但绝不是烧录卡本身，而是它的上市时间。ELink在国内发售时，NDSL已经发售有一段时间了，NDS的烧录卡也进入了第一个繁荣期，但很多刚刚从GBA主机过渡来的NDS玩家还在心系着GBA上的一些大作，但NDS烧录卡却无法满足这部分用户的要求，所以在市场同期曾出现过EZ 3in1这种跨时代产品，但EZ 3in1有一个致命的缺点，就是操作过于复杂，每次玩GBA游戏都需要从Slot-1端的NDS烧录卡上进行烧录，这种繁琐的操作显然不符合以娱乐为主的大部分玩家，所以ELink Team和EZFlash一样，都瞄准了这个市场，但ELink Team剑走偏锋，在GBA烧录卡已经几乎绝迹的时候推出了这款具有明确指向意义的ELink，虽然卡带本身有着不少缺陷，比如PCB主板只有2层，没有硬件时钟电路，锂电池不可充电，控制芯片为低廉的ASIC等等，但其只有178元的价格，还是让它博得了一个头彩，不少玩家看中的就是它的廉价和它可以与NDS联动这个很主要的要素，因此ELink虽然是出生在NDS时代的GBA烧录卡，但它本身的定位却并不唐突，这就是它值得大书特书的地方。不过除此之外，ELink真的是非常平庸，甚至还不如GBA末期的大部分烧录卡。没有即时存档功能，官方即便承诺了也没能实现。不是Slot-2防尘卡的大小，插在NDSL主机上十分不美观，官方曾说1Gb的ELink会采用防尘卡的设计，但直到ELink 2上市，也没见到1Gb大小的ELink一代，何况就连ELink 2也不是防尘卡大小的。官方的承诺和最后的执行有着明显的差别，但在NDS时代，谁又会去关心一个GBA烧录卡的功能呢，套用果粉的话："Who Care。"所以ELink虽然缺陷很多，但是聪明的市场定位和时机帮助它规避了大部分市场风险，这让它在GBA烧录卡的历史上，挥洒了巧妙的一笔。

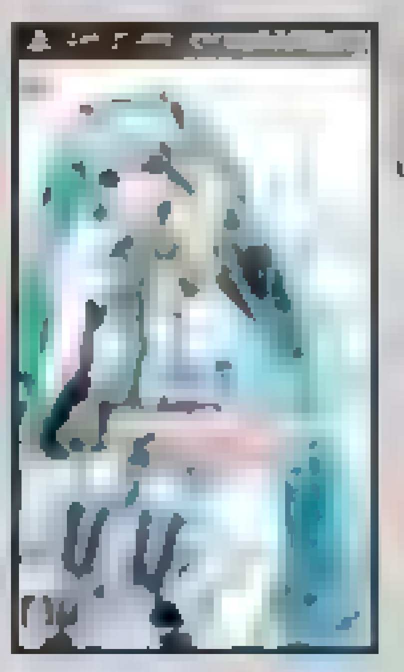


▲插在NDSL上有明显的突出，ELink并不美观。

▲ELink盒子上的Logo是反写的E，非常醒目，这也表示了ELink追求不同市场定位的一种态度吧！

2011 TV GAME大赏 玩家评选 候选掌机游戏名单及介绍

PSP



游戏名 初音未来 女歌手计划 扩张版

厂商：SEGA　类型：MUG

以人气虚拟偶像初音未来为主角，整个 Vocaloid 家族倾情出演的音乐类游戏。本作在前作基础上添加更多好听的歌曲和全新的道具，编辑界面更加人性化，尽情展现初音未来的魅力。

游戏名 英雄传说 碧之轨迹

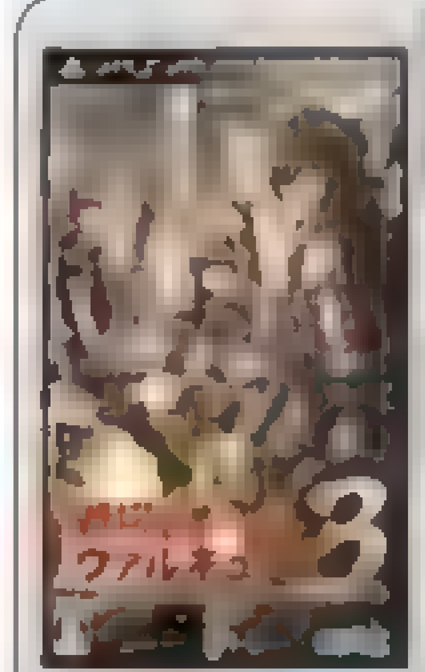
厂商：Falcom　类型：RPG

《英雄传说 零之轨迹》的续作，对前作的部分系统做出了改进和优化。故事紧接前作，以谜之少女纪娅为中心人物，将一个包含残酷战争和真挚友情的故事呈现给玩家。

游戏名 第2次超级机器人大战Z 破界篇

厂商：NBGI　类型：S·RPG

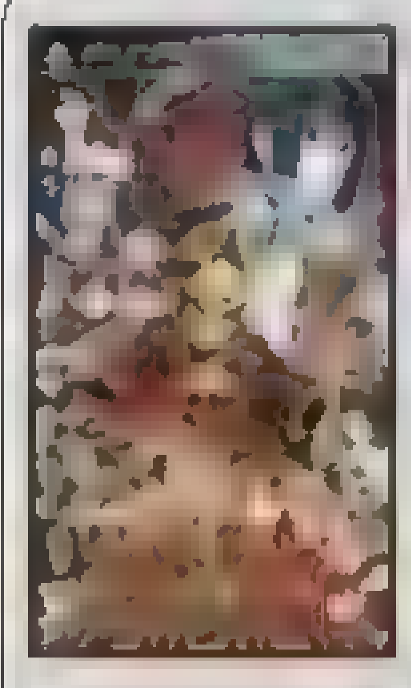
本作是 PS2 平台《超级机器人大战 Z》的续篇，和《机战 Z》一样以多元世界为舞台。主人公为了还债，担任起新锐机体的驾驶员，和来自别的次元的谜之生命体——次元兽展开了对抗。



游戏名 战场的女武神3

厂商：SEGA　类型：S·RPG

名系列的正统续作，相比《2》加强了剧情演出，改良职业平衡性的同时为主要角色加入必杀技，精简了一些无意义的收集要素。此外，初代和二代的部分角色会客串登场，老玩家必定倍感亲切。



游戏名 火影忍者 疾风传 终极冲击

厂商：NBGI　类型：ACT

由 CC2 开发的《火影忍者》ACT，一改格斗传统，游戏的战斗更类似"无双"的割草方式。超过 30 人同屏敌人数，每名角色都拥有丰富的查克拉技，从关卡中收集拼图提升角色能力、开拓新地图大幅提升了耐玩度。

游戏名 真·三国无双6 特别版

厂商：Koei Tecmo Games　类型：ACT

《356》移植到 PSP 平台，除了画面有所缩水外其他要素尽皆保留，故事模式也支持联机双打。在本作中武将能够同时装备两把武器，在战场上随时切换使出易武攻击。

游戏名 啪嗒砰3

厂商：SCE　类型：RPG

以音乐节奏指挥独眼小人们展开战斗的"《啪嗒嘭》系列"以 RPG 形式觉醒进化。玩家扮演的不再是过去的啪嗒嘭之神，而是化身为啪嗒嘭英雄，带领着啪嗒嘭小队们为封印邪恶之物展开冒险之旅。

游戏名 纸盒战机

厂商：Level-5　类型：RPG

本作是一款以机器人对战为主题的 RPG，游戏中可给机器人换装的部件数量很多，不同的武器对应不同的操作手感，玩家可充分享受到组装与战斗的乐趣。

游戏名 异说 012 最终幻想

厂商：Square Enix　类型：FTG

"《异说》系列"最大的卖点无疑是历代高人气角色齐聚一堂。游戏画面和音乐都极为出色，系统和平衡性也可圈可点。就像所有的格斗游戏一样，强调玩家之间的对抗性。

游戏名 最终幻想 零式

厂商：Square Enix　类型：A·RPG

虽然加入了大量动作元素，但并没有破坏系列的神韵，反而在操作性上给本作增添了异样的光彩。系列传统的庞大隐藏要素得以传承，耐玩度极高，多周目才是乐趣所在。

注：下文中出现的游戏名均为《掌机王SP》本书译名，而选票上的译名均以主办方《游戏机实用技术》杂志社为准，与《掌机王SP》存在部分出入。为防止投票时混淆，特此注明

※游戏排名不分先后，按首字母顺序排列

财宝逸闻 机械遗产 ·财宝报告 机械的遗产	雷电十一人GO ·闪电十一人GO
疾风战机 ·疾風戰机	勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版 ·勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专业版
雷顿教授与奇迹假面 ·莱顿教授与奇迹假面	怪物猎人3 G ·怪物猎人3 tr G

NDS

这是一款仿《雷顿》的解谜 AVG，游戏讲述了记者艾米丽和约翰偶然得到密码转筒，之后开始寻找谜之财宝的故事。游戏走的是美式风格路线，不少谜题需要一定英文基础才能解决。

更加成熟的系列第二作，继承了《女神》一贯的恶魔合体系统，恶魔数量大幅提升，恶魔的技能和种族特性都在战棋 + 回合制的战斗系统下得以良好体现。多达 8 天并有 4 条分支的流程更加充实。

将熟悉键盘与口袋妖怪的战斗收集融合到一起的寓教于乐的创意作品，丰富的关卡和庞大的登场口袋妖怪数量保证了游戏的耐玩度，同捆的键盘也让本作物超所值。

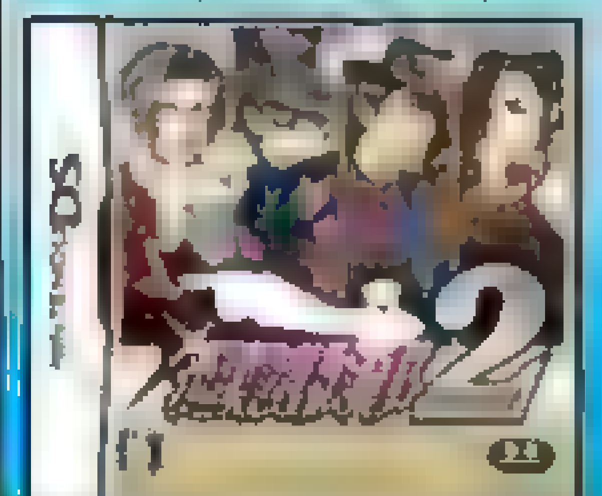
“《沙加》三部曲”第三部的诚意重制版，本作讲述了 4 名年轻人借助战斗机“斯泰斯洛斯”穿越时空，拯救世界的冒险故事。种族特性和连携系统让战斗更为有趣，分支故事提高了游戏的耐玩度。

与前作基本保持同一水准，原作中的重要角色几乎全部登场，语音量很大。战斗爽快，插入的特写华丽。新增的场地令冲关流程更具乐趣，多人联机乐趣也很高

大卖的“《DQMJ》系列”第二作强化版，玩家可捕获各种怪兽，并进一步让它们两两合体，培养出强大的子代。本作不但增加了 100 多种新怪兽，怪兽持有的特性、特技等也有所追加

画面可爱明亮的《卡比》新作，卡比被魔王分裂成 10 个小个体，为了复原自己的身体并打倒魔王，它们集结到一起过关斩将。本作采用全程触控操作，利用 10 个卡比合体解谜的关卡设计非常有趣。

A 社与原《工作室》小组协力开发的作品，讲述诺拉如何在三年间消除村民对自己魔女身分的误会。剧情饱满，结局丰富，作为核心炼成系统的“导刻术”大大提升了游戏的研究乐趣



“《逆转裁判》系列”的外传续作，御剑遭遇了检察官生涯上前所未有的危机。本次的剧本长度和质量均比前作有了明显提高，在案发现场随意调查也比正传更具临场感。

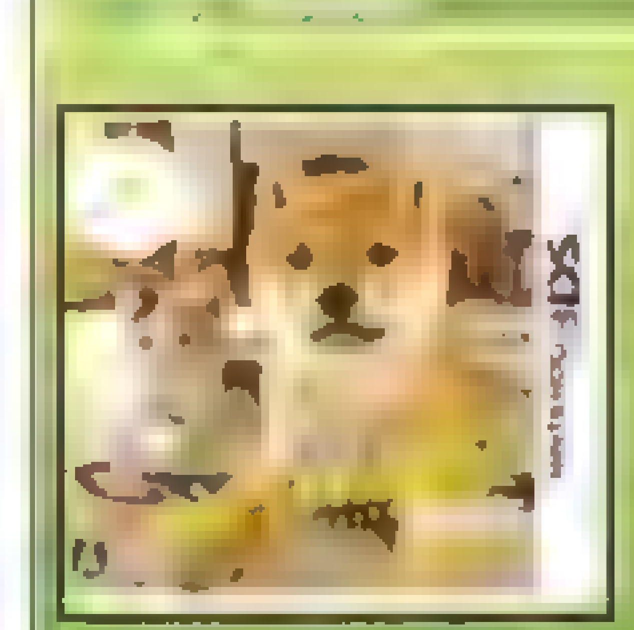
1993 年在 SFC 平台发售的经典之作以 3 代的引擎重制，除了系列特色尽皆保留外，还引入了任务系统、支持自由选择同伴，以及副职业、底盘还原、双 C 装置等全新要素。

3DS

“《口袋妖怪大乱斗》系列”最新作，收录了目前除官方尚未公开外的全部口袋妖怪。游戏是以玩偶世界为背景的 ACT，在战斗中不断收服同伴来增加战斗力，以完成各种挑战。

“《马车》系列”的第 7 作，游戏最大的进化是引入了空中和水下场景，大大丰富了赛道的要素，本作还允许玩家在三种部件中自由组装赛车，网络联机同乐也是游戏的最大魅力。

3DS 上的首款《马里奥》作品，拥有表里世界共 96 关，关卡虽短小但设计精巧。马里奥和路易能以四种变身形态在全 3D 的场景中冒险，拯救出被库巴掠走的碧奇公主。多达 333 枚的星星金币极富收集乐趣。



人气动物交流游戏《任天狗》的续作，和前作一样，虚拟的小狗和小猫会在游戏空间里活动，玩家可以借由触摸屏和麦克风与它们嬉戏又或是照料它们，就像养真实的宠物一样。

Wii 平台《怪物猎人 3》的加强版，除了双剑、弓等旧有武器回归外，怪物也增加了大量的亚种。另外为了利用到 3DS 的双屏，下屏变为了可以设置各种快捷功能的面板，使狩猎更加便利。

N64 上同名经典名作的 3DS 重制版，游戏中玩家要操作主角林克，辗转于各个迷宫中解决谜题并与敌人战斗，以解决海拉尔大陆所面临的危机。除了画面得到优化外，并且还追加了 3D 显示与快捷键功能。

游戏讲述的是由元堂守带领的雷门十一人在世界大赛登顶 10 年之后的故事，在足球管理机构“第五中心”的阴影下，松风天马带领雷门十一人再次掀起新的革命。

本作以《生化危机》4、5 两作中极具人气的佣兵模式为基础，在任务制的基础上加入了技能系统。在面对两两出现的 BOSS 和源源不断的敌人时，紧张刺激感丝毫不亚于家用机版。

系列第五部作品，讲述了雷顿与其阔别了 18 年之久的朋友们的冒险故事。更换主机平台后 CG 的质量和数量有所提升，游戏最后的伏笔让人对续作的期待值达到满点。

作为 3DS 平台的首款《无双》，玩家是以原创主角的身分体验战国乱世的经典战役。新引入的“战技”系统和结合触摸屏的人物切换操作，要求玩家有更加全面的大局观。

有时经常会劝别人：玩游戏别太认真，坑什么的就让它坑去好了。但自己在PSP末期来临之时还是像上辑的“小编寄语”中说的那样去填《电车GO》的坑，而且填得不亦乐乎。面对整个时代接踵而来的精彩，曾经的愿望也许会在一个又一个新作的感动和振奋中淡忘，但是某天一旦重新拾起，那种心情实在是很美好。无论是怎样的玩家，这里都祝大家在接下来的主机世代中，能有一个好的游戏心情。下面开始本辑的掌门人。

哪里不对？

进入高中生活了，周围的人不是聊QQ就是玩《魔兽》，没有一个玩掌机的朋友。如何才能拉动别人去玩掌机呢？拜托了。

上海 徐晨龙

白菜： 你可以拿着有口皆碑的大作在高中同学面前玩，比如《战神》这种画面又好人气又旺名头又大的。说不定过不了一阵子就成功了。

胧月： 这么巧？我天天都在研究怎样让鲁叔放弃“山口山”回来玩掌机。

阿鲁： 搞死你，我不是天天都在玩掌机游戏吗？

半夏：（看着阿鲁的掌机）《AKB1/48》……

苍穹： 虽然的确是掌机游戏，但总觉得有哪里不对……

原·假面骑士部

原本，我立下大志要创建一个“假面骑士部”，没想到渐渐变成了“闲聊部”，最终竟然变成了“作业交流部”（汗）。

广东 天炎之心

半夏： 我坚信最终会发展成“一起归家部”的。

酷洛洛： 还是假面骑士部，可这变得也太快了啊……

纸鸢： 半夏的“一起归家部”听起来怪怪的。

马修： 不奇怪，本人在的游戏群气氛还活跃的基本都成了闲聊群，毕竟大家在一起不必只盯着一个话题——不过别管哪个群怎么跑题，聊到游戏大家还是都很兴致勃勃甚至面红耳赤的。

掌门话题

UKY 应该是GB版《口袋妖怪 金》的复制妖怪的秘技，当时发现在联机传送妖怪时，传到中途强制重启游戏，可以让两边卡带都保留妖怪，因而称为“复制妖怪”。当时也是从其他游戏中得到启发然后研究出这一秘技，立刻将这一超级大发现写明详细步骤发在游戏论坛，可算是自己的第一篇系统的游戏文字。

马修 大概是1995年吧，那时玩游戏玩出点心得、发现个秘技，就跑去文具店买一摞稿纸，把心得和秘技写了下来，一页都没写满，然后忐忑地贴上邮票，扔进邮筒给当时的游戏杂志投稿。可惜的是没有留任何草稿，以至于10多年过去，我写的那个心得秘技到底是什么游戏的都忘了。至于结局，肯定是石沉大海了，为此还消沉了好一阵子……

纸鸢 其实我在上小学的时候就已经有过给儿童杂志投稿并被选中的美好经历，而且至今还清楚地记得第一笔稿费的数目——15元，因为那张承载着我“人生第一桶金”的“贵重”汇款单被我放在床头柜上供了大半个月；而真正撰写的第一篇游戏相关文章，则是我个人给《掌机王SP》的第一次投稿，是一篇访谈，采访的对象是几名以一己之力完成掌机游戏汉化的个人汉化者，我负责联系他们，然后和他们逐一对话，最后将对话内容整理成文。现在想想，原来我最初是以记者的身分参与《掌机王SP》的。

苍鹰 小的时候就喜欢带着纸笔去书店，把杂志上列出的游戏秘技抄写下来，回来整理成册。要说自己写的第一篇游戏相关文章则是在初中，隔壁班一同学找我借了张红白机的RPG卡带，玩不过去于是每天下课就跑来问我该怎么打。个人被问得实在有点烦了，遂用自习课的时间手写了一份攻略给他，大概写到那款游戏的中盘，只可惜当年的手稿都遗失了。后来真正决定要做游戏编辑并开始正式写稿是在大学，筹备了整整20个月才盼来了机会……

白菜 虽然投身网络的时间很早，但真正在网上写下第一篇游戏文字却是在2004年。当时在某位版主朋友的邀约下，注册了到某个大型游戏论坛中，又因为某款游戏深得胃口而在当时不断发关于该游戏的心得。最后终于整理出了一篇心得攻略，也获得了精华级评价。自己的劳动成果得到认可是非常开心，于是就在该站常驻下去了。虽然7年以后的我已经很少在上面发言，但仍然记得当年带给我感动的那一天，也成为了今天我继续写稿的动力。当然，当上小编以后再去看以前自己发的帖子，发现还真是……

乌冬 第一篇关于游戏的文字应该是大学时期整理的《口袋妖怪 红・蓝宝石》的精灵个体资料，主要包括了筛选精灵的个体值以及努力值记录，不过由于都是一些数据记录，还算不上文章，要说文章的话是后来为网站写的评测类软文。

胧月 接触游戏虽然很早，但幼年玩而无术，真正去钻研游戏还是从大学开始。动笔开写是6年前应聘“掌机王”的时候了，其实也是个完成度很低的半成品——《重生传说》大约1/4剧情的逐字翻译，现在回头看完全是个黑历史（各种意义上）。各位是否觉得用家用机游戏文章应聘掌机书刊颇为搞笑？也未见得，后来NBGI就在我的感召之下推出了《重生传说》的PSP版。

阿鲁 本人的第一篇游戏相关文字是多年前在Levelup论坛发布表的一篇《银河游侠 导演剪辑版》攻略，由于之前的《银河游侠》自己玩得近乎完美，而“导演剪辑版”的迷宫又是各种简化版，因此在制作“导演剪辑版”时没多大压力，就是由于当时没有相机，搞得最后只能用手机拍照截图。那也算是我踏上成为编辑之路的第一步吧。

黑洛奇 如果是最初的话应该是高中吧，当时玩一款叫《洛奇》的网络游戏（如今国服依然营运中），也算是国服里第一批开荒人，写的是一篇有关魔法箭+反击技巧对地下城（相当于现在的“副本”）中某些怪群产生AI BUG，以及其中具体的操作和注意事项，方便玩家可以一人的情况下挑战该地下城，由于第一篇心得就获得官方论坛所谓的“加精”，年少单纯啊，很是开心。现在想起来，也正好应验这句话：一个人的快乐，不是因为他拥有得多，而是因为他计较得少。

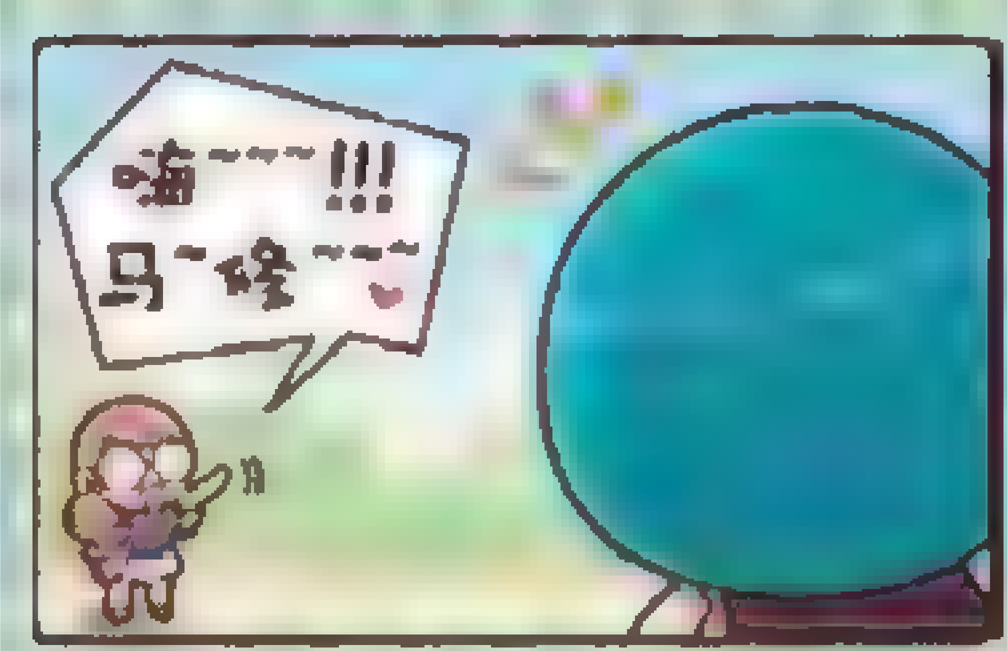
半夏 第一次写和游戏有关的东西，是很早的时候翻过《金色琴弦》的一篇同人，正式写东西则是应聘编辑时的一篇“黄金眼REVIEW”，可惜选择的游戏太过久远，恐怕永远都无缘登上杂志了……

《3DS专辑 Vol.1》主机大奖得主揭晓！

《3DS专辑》是由“掌机王”小组打造的3DS专门志，在10月下旬上市以后，收到[illegible]鼓励有批评。无论回函内容是正面还是负面，都无疑能让我们在下一本上面精益求精，在此感谢读者们的支持。而第一辑的主机大奖抽选活动也尘埃落定，获得日版红色[illegible]

认错人

以下是马修我前几天的亲身经历，啥也不说了，认错人和被认错都不算新鲜，可被人这么认错实在是有点离谱……



有点孤单

怎么样才能发动周围的同学玩掌机游戏呢？话说为什么到了高中，玩电脑游戏的比玩掌机游戏的多得多？有点孤单的说。

上海 Zero

马修：影响力基本为负的本人，就不给你出弄巧成拙的主意了，楼下的给点办法吧。

苍穹：根据个人的经验，到了大学玩网游的比例会更大。至于如何发动周围的同学玩掌机，你可以参考鲁叔，到处溜达拉人帮他做AKB，把自己的爱好"传染"给其他人（不过貌似起到了反效果）。

阿鲁：白菜老师说恨AKB48那是傲娇，一边骂着AKB48一边看着《AKBINGO》，爱她才骂她嘛。

不归路

几个月前我被《AKB1/48》这款游戏带上了迷恋AKB48的不归路，现在我们班上不少男生也被我带上了这条不归路，话说这48个丫头的魅力可真是无法抵御呀。

辽宁 王帅

阿鲁：这不奇怪，看ZJW里面就有两个很好的例子，在我的带动下，白菜老师从以前的反感到现在每个星期都追AKB48的综艺，乌冬锅锅就更厉害，已经发展到比我还超前，开始败生写真了。

白菜：我只是喜欢看看综艺节目罢了。

乌冬：当年我也是这么说的……

RP

最近RP爆满，在学校的楼梯处捡到100块钱（撒花）。可随后就被班主任叫去搬新书，我这RP是好还是不好啊，难道捡钱把RP用完了？应该不会影响我抽奖吧……鲁叔，分RP给我！

广州 SSrock

阿鲁：好像没捡过钱，但读书的时候老师没少叫我干活……所以还是请SSrock同学分点RP给我吧！

我也是，我也要。

苍穹：搬趟新书100元，这报酬也值了。

马修：被抓苦力实在是很让人窝火啊。

酷洛洛：你们的回复敢正面一点么……

1.我的手被玻璃刮了，暂时玩不了3DS，呜……2.谈恋爱了，通过《掌机王SP》认识的哦；3.我手机被收了，随后又被我吐槽，从老师手里吐回来了。

武汉 龙心VV

酷洛洛：1.握个手，因腱鞘炎暂时不方便打游戏的酷洛洛感同身受；2.《掌机王SP》什么时候变成“婚介所”了，我也要！3.相信同学你的口才一定非常了得……

阿鲁：马玉玉，你不是都有“游俏小筑”了么？贪得无厌可是要遭报应的哦。

白菜：你到底怎么吐槽让你老师那么听话的？

马修：鲁叔可是负责交流空间的……多的我就不说了。

烧钱

十月，网购就花了我500多元，买了一套漫画、两套小说（《文学少女》和《无头骑士异闻录》）外加一件衣服，还自己设计了两件主题为《无头骑士异闻录》的衣服。其实不花这500元，我早就买到3DS了，实在忍不住啊！

韶关 DD

马修：千金散尽还复来，500元花完了，3DS购买计划也不过推迟了攒500元的时间。

白菜：鲁叔的炫耀带来了一股“败”的歪风。

酷洛洛：我觉得DD同学这只是一个开始，继续这么败下去，他买3DS可能就遥遥无期了。

阿鲁：这不叫败，叫爱！

168辑游戏在你目前人生中所处位置、是否有意向去改变？

处于非常重要的位置，我希望自己能有一颗平常心去面对生活中的每一件事情，毕竟游戏只是游戏，不能本末倒置了。

上海 顾春军

游戏在我人生中非常重要，我人生最基本的理想就是养活自己和有游戏玩，游戏带给了我朋友、快乐、感动……以后也不会改变，当然，能把养活自己和玩游戏结合在一起就更好了，比如成为《掌机王SP》的小编。

上海 蛤蟆用人

闲时玩玩自己喜欢的一些游戏，可以放松自己。游戏在我目前人生中处于一个比较靠前的位置吧，基本上不会做出改变，有条件（买主机）的话，都会去玩玩。

广州 张锴

游戏不是生活的主体，但少了游戏就失去了一份快乐——更多是要找到小时候去同学家打“小霸王”、去游戏店看别人玩GB的那种快乐和感动。

南宁 小智

已成为生活中的一部分，不可失去

厦门 陈冠昌

精神食粮，也是驱使我好好努力、明年考完试开心打机的动力。

湛江 马韬

有的人喜欢孤独，但没有人可以忍受一直孤独。朋友不在的时候，有游戏真好。

庐江 逐那时

第一位是学习，第二位是动漫，第三位是游戏，每周游戏时间48小时以上，高考完了大概就变成第二位了吧。

贵阳 白桁

是朋友吧，时时能给与我信心，激励我，是一位挚友啊！

常州 和之叹息

生活中的一小部分，做休闲之用，目前还不会去改变。

长春 Ki

休闲娱乐，没有多大改变，就是时间分配上，喜欢的类型有时间就多玩会，时间不充裕就少玩会，换别的休闲项目。

上海 王肖

马修：无论是用平常心去喜欢，还是爱得无法割舍，能喜欢游戏并通过游戏结识很多新朋友，这都是缘分，大家珍惜缘分、珍惜快乐吧。

169辑调查之书中内容是否合理？是否有要增加或减少某个板块的页面？

增加“掌门人”的页面。

合理，不过游戏画面太少了。

我觉得还没有增加或减少版面的必要，对我来说现在的内容分布还是可以的，无违和感。

上海 郑一帆

合理，就是攻略有点少。

玉林 神秘宾半白

还不错吧，就是攻略部分太长了。

绍兴 寂莲布丁

169辑的宅回首呢？盟战战报啊！鲁叔……

乌鲁木齐 无为

可以适当增加业界新闻部分。

郑州 伟大漫画家

游戏万花筒再多点吧，这个好看。

东莞 Magic

挺好的，希望PSV发售后能看到PSV导购的文章。

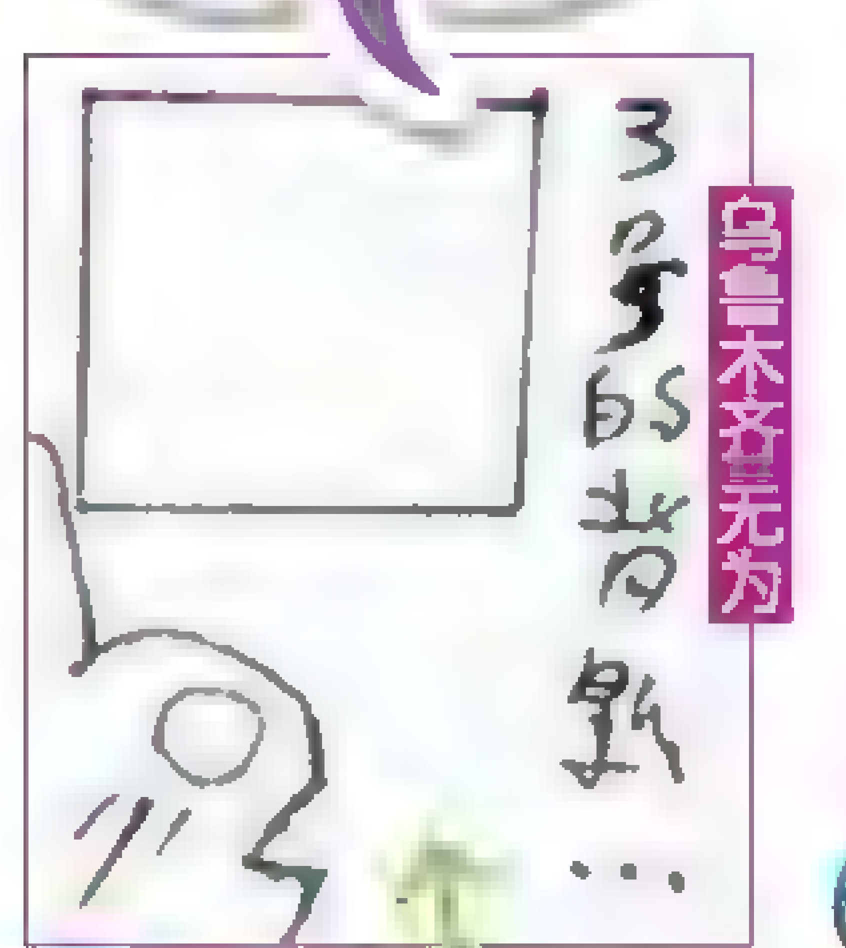
天津 木榴

Darkbaby的专栏怎么没了？只有“Lancer专栏”咱觉得不完整的说。

电白 Tony

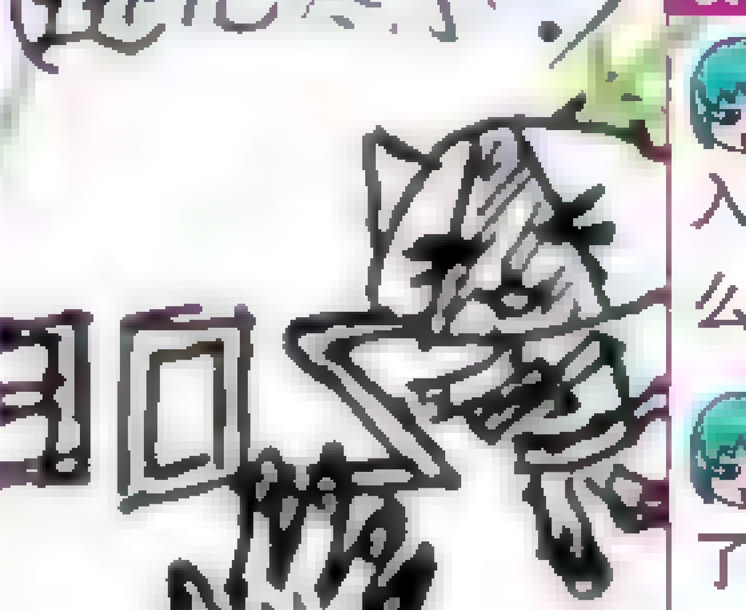
马修：这个调查其实是一项长期调查，话说最后一条……嗯，这辑就会发现Darkbaby回归了。

玩家画廊



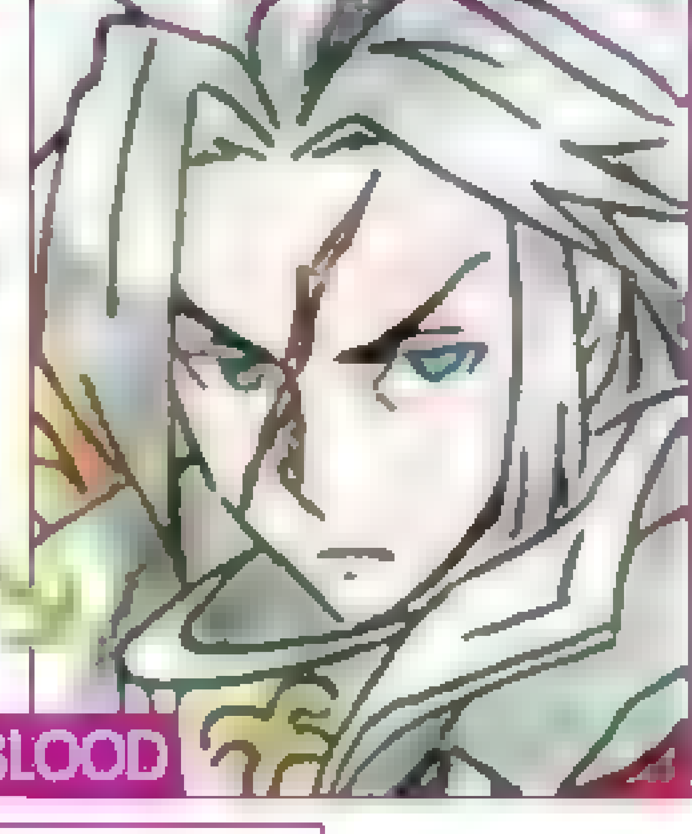
乌鲁木齐无为

马修:其实这张图的有趣之处是左下的那个未知生物。



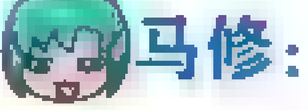
最初の声

马修:这个……投入3DS怀抱的艾鲁猫么。



马修:这辑也有上了色的线条明朗的图了，蛮帅的。

哈尔滨 BLOOD



上海 蓝星人

马修:这个是毛头毛脸卖萌的……

广州 神马的天

马修:用卡比来卖萌的自画像，选你什么呢?

你一言 我一语

向小编提出家用机游戏问题，会回答吗?

北京 [illegible]

马修:[illegible]《掌机王SP》嘛，肯定以掌机为主啦

俺暗恋的一女生某日在QQ上跟我说喜欢初音未来，于是我就给她弄来了初音的游戏，没想到她竟然说没兴趣，原来她一直在敷衍我……

天津 才子

马修:不一定是敷衍那么简单哦

3DS改良机何时出[illegible]?

[illegible]

马修:这个么……年末出右摇杆套装的话，改良版什么时候出可真就难说了呢

祝小编们带薪休假一个月

[illegible]

马修:[illegible]，暖暖的[illegible]

希望PSV上早日出《FFⅦ》

西安 Cash

马修:以SE的作风以及原版《FFⅦ》和如今机能的差距来看，我怎么觉得《FFⅦ》重制的希望越来越渺茫[illegible]

PSV如果有行货的话，小编们更倾向于水货还是行货呢?

贵阳 [illegible]

马修:看官方的诚意了，如果有行货而官方还是像当年行货PS2卖得那样贵，那就真不怪大家买水货了

刚把小P放在家里封印，一回学校，便冒出了不少同道中人，结识了新机友。怨念啊，小P不在身边，只能眼巴巴地看着别人联机

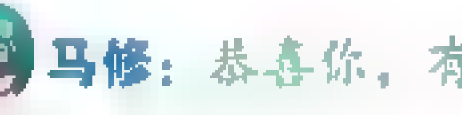
[illegible] 砚秋

马修:如果为了学业暂时封机，个人觉得你还是要坚定下去……

168辑送的海报引起了我们班所有男生的围观，最后被分尸了，我还被叫到办公室，幸好某老师知道这是AKB48，不然我就……

[illegible] YGC

马修:恭喜你，有一个同好AKB的[illegible]



高二的生活忙碌又充实，大家心中都有了一定的目标，都在为自己的愿望而努力着，我也不例外。以后大概很少有时间写回函了，不过我会默默支持《掌机王SP》的

贵阳 刘[illegible]

马修:一批又一批的读者朋友在为高考努力，啥也不说了，大家加油

我要3DS!我要PSV!

汕头 徐三宇

马修:以PSP和NDS的服役年限来看，3DS和PSV应该也不会短，日后同时拥有PSV和3DS似乎也不是什么高不可攀的梦想

明星气质

这次终于看到自曝的鲁叔了。说实话，和想象图基本相符，而且那个《幸运星》的T-shirt，让人一眼就认出来了，鲁叔真威武呐!不晓得平时的鲁叔是不是也是这种阿宅打扮呢?

郑州 王豪

白菜:当然不是。

苍穹:平时的鲁叔比图片里更宅，不许侮辱鲁叔。

阿鲁:宅就宅吧。反正有乌冬陪我宅AKB，你们谁爱说说去。

乌冬:休年假时也会中枪……

马修:在鲁叔身上我用眼睛证实了一点：宅确实是一种人生态度。

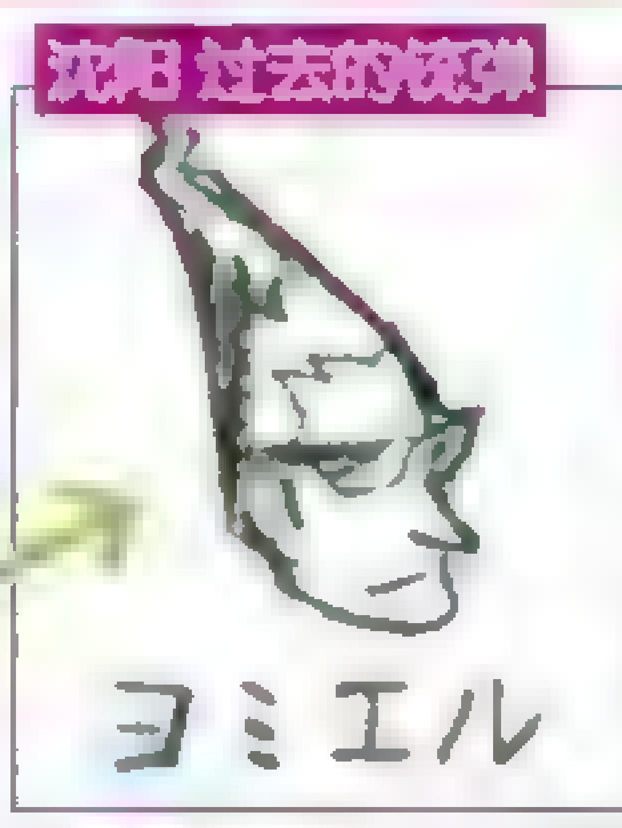
杭州 Ayano

宁波 宅基麦

马修：这表情……是在玩啥游戏呢？

马修：说起来《幽灵诡计》的画面风格还是非常独特的。

沈阳 过去的炮弹

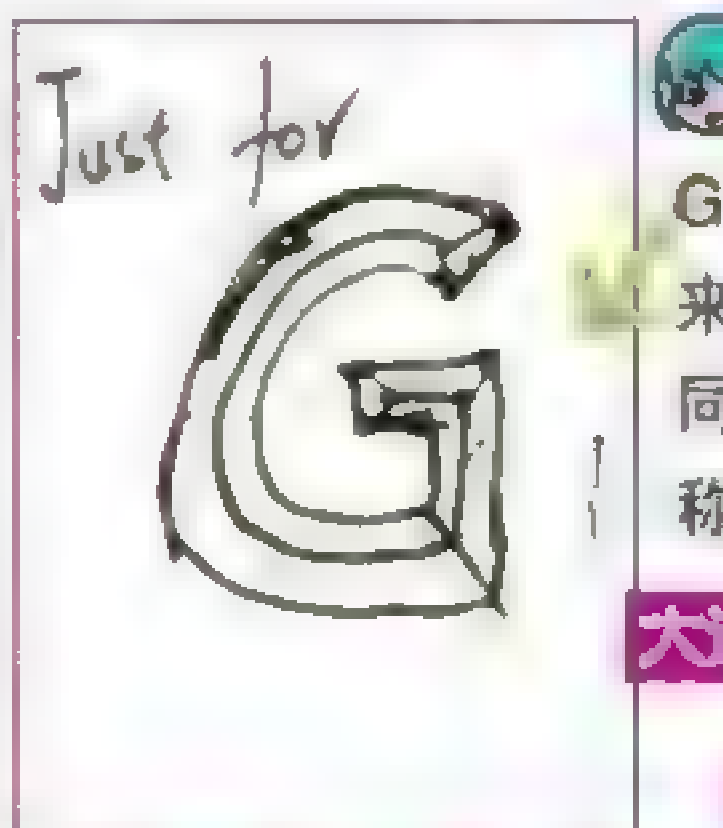


马修：似乎在苦等《MH3G》啊，还好快来了。

马修：和169辑刊登的同是Ayano同学的自画像相比，这张风格更细致，发型也很调

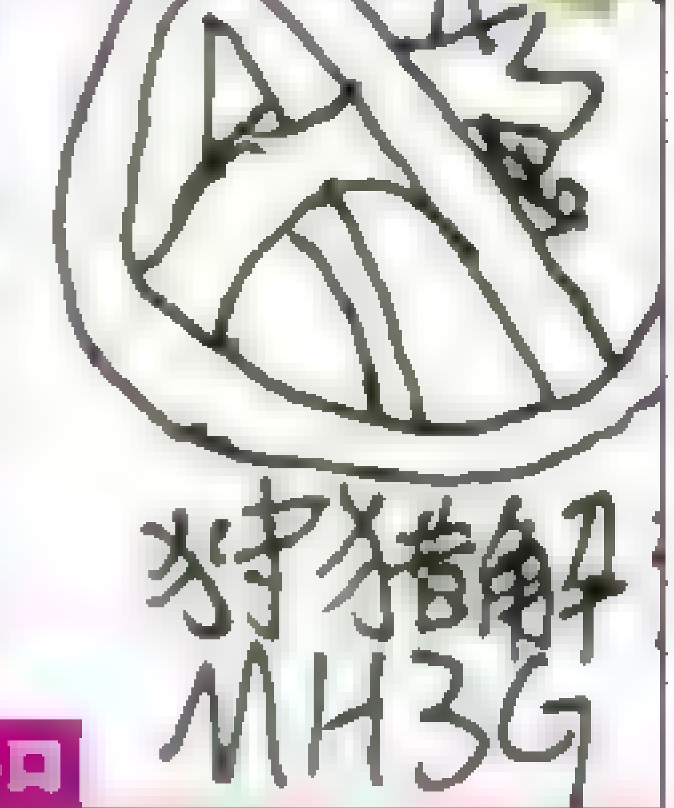
马修：陈皮糖同学在给即将发售的PSV加油打气哦。

贵阳 陈皮糖



马修：G……原来是这位同学的昵称啊。

大连 G



扬州 [illegible]口

恶人圣地

初次看小编们在热海拍的照片，第一眼把“恋人的圣地”看成了“恶人的圣地”，后来听了UCG光盘的解说才反应过来……看来我这辈子都不适合做恋人，只能做“恶人”了。

乌鲁 飞飞超人

马修：看差这种事情在生活中还是挺常见的，尤其是看错字，超人同学不要想太多了。

[illegible]：是啊，这个世界上哪儿有什么不适合做恋人的人啊……不过抱歉的是，我看完这来信后还是笑了，因为不禁想起了“中国工商很行”的那个笑话。

胧月：好人修电脑，恶人那啥啥，你有戏的。

通告 以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书

笔名	刊登期数	刊登栏目	文章标题	需要提供信息
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 [illegible]	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

《掌机王SP》邮购信息

【掌机王】读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、46、55辑，第62、63、65～69、71、74、75、77～79、83、84、88～92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、97、104～115、130、131、133、135、148、154～158辑，定价：9.8元。159、160、162～165、169～171辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：18元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第3、11、15、21、22、23、35、40～48辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》，定价：28元。《PSP专辑VOL.12》、《PSP专辑VOL.14》定价：32元。《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》，定价12.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.11》、《怪物猎人狩猎志VOL.12》，定价18.00元。《3DS专辑VOL.1》，定价32.00元。《卡牌·桌游》第9～12、14辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱【掌机王】读者服务部（收），邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收到，请及时与本社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

FAQ电台

一直好的小C同学上次抱怨买了有锁的iPhone 4，我专门在网上查了一下，原来iPhone 4卡贴解锁每次都要开机进行一系列操作，过程很麻烦，让我越来越担心PSV的3G版，如果也是锁运行商的，那就悲剧了，希望索尼厚道点……下面看看本辑的问题。

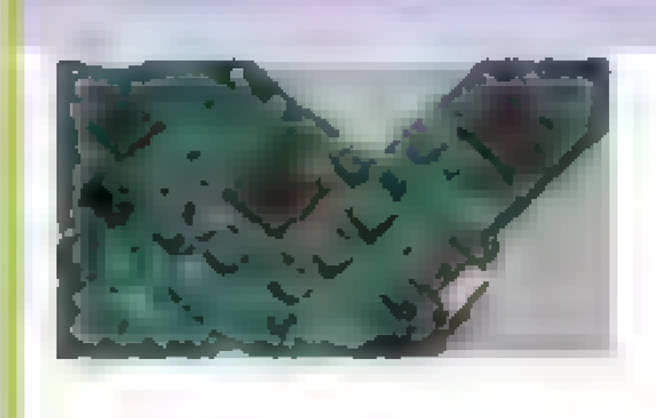
LIKY

前几天听同学说游戏店可以把PSP-3000硬破解，他现在啥游戏都能玩，是真的吗？有风险吗？

Email 明智光秀

关于PSP-3000硬破解的说法，最早来自于2008年网络上一个视频，国外某玩家暴力拆解PSP，将PSP-2000的CPU直接换到PSP-3000上，然后成功了安装了自制固件并玩上了ISO，不过他只能外接电视来进行视频输出显示，因为PSP-3000的屏幕再也没法亮起来。2009年底，国外某网站又爆出了PSP破解芯片的消息，类似于家用机的直读芯片，安装在主板上后就可以装自制固件，当时该芯片售价高达75美元，可能因为售价过高没有受到大家太多的关注，芯片的效果甚至真伪性也都无从判断。而近来PSP-3000的软破解也越来越趋近完美，硬破解实在是没有太大必要的冲动，所以你同学所说的那个情况，个人对其真实性表示怀疑。

PSP 3000 MOD



▲2009年国外网站售卖的PSP直读芯片。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

PSV可以运行PSP上的游戏吗？或者说PSV上会不会有全部或者大部分PSP游戏的移植。

江苏盐城 小Q

PSV可以运行PSP游戏，索尼会在PS Store上提供PSP游戏的下载版，玩家下载到PSV上便可玩。至于游戏的数量，那要看官方愿意提供多少了，不过相信那些大作是不会少的。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

为什么我点了3DS里输入FC号加好友的那个选项总说我没联网，我明明联了啊……E-shop也能上的说。

杭州 杨远杭

没遇到过这个情况啊，要不你分两步检查一下：1.检查网络，E-shop能上再看看浏览器能否上；2.多换几个FC号码加一下。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

3G版的PSV能正常打电话吗？

贵州 于永川

只言片语 | 虽然不是资深《MH》玩家，但仍十分期待《MH3G》。（桂林 何本慧）

不能打电话，只能用来上网。不过根据iPad的情况，国外有开发小组通过软件"PhoneItiPad"让3G版iPad实现电话功能，PSV通过第三方软件实现电话功能也是很有可能的，当然一切都要等PSV发售后再说。

硬件大师酷洛洛，请告诉我怎样把GBA改背光吧。好长时间没玩PSP了，NDS也卖了，就把GBA留下了，复读生伤不起啊。

合肥 李金东

作为曾经给编辑部GBA动过背光手术的人，我来回答你这个问题——我劝你别搞。改背光需要有背光板这个零件，这东西现在基本没法买到，而且改动起来是大手术，再说了，现在搞这个似乎没多大意义。

PSP-2000主板有得卖吗？价位是多少？

海口 刘锐满

有得卖，价位在500元左右。

配给3DS的烧录卡的TF卡有必要上8G的吗？话说现在出手买"小三"好还是等二号机？

广西 王启铸

为以后着想，上8G的也可以。至于现在是否适合买3DS，还是那句话，有喜欢的游戏就现在入吧，早买早玩。

iDSi在系统主界面可以连接Wi-Fi，但是在游戏里面锁却是灰色的，说是方式不对。但是把Wi-Fi方式改成All还是毫无变化，以致于至今无法在网上与别人对战，求详细解决方法。

沈阳 来自过去的铳弹

NDSi和NDSi LL虽然在系统设定中支持各种Wi-Fi密码设置，但游戏仍然只支持WEP加密锁这一种方式，因此系统界面中的网络设定里的"上级者设定"部分只能在系统界面登陆DSi商店，把Wi-Fi加密方式改成WEP后你的iDSi就可以联网了。

我的小P中风了，在XMB里○键没有反应，狂按好几下才可以。有时候VSH也呼不出来，进了游戏也是按○键没有反应。而且按HOME键虽然会有退出画面，但左右键没有反应，通过《DJMAX》测试，发现○键其实是一直按着的效果，呼金手指会变成类似死机的效果，画面一直不动。进入读书软件也是死机的效果……

浙江舟山 LHTT

这位读者描述问题很详细呀（其实原文还有一半），就目前情况来看，多半是排线故障，更换排线一半也就几十块钱的事情，很快可以解决的。当然最坏的情况有可能是主板出现问题，建议直接去游维修服务的游戏店进行检查更换吧。

《生化危机 佣兵 3D》中那个"走XXXX米"的勋章有没有快速刷取的方法啊？

北京海淀 小肯

这个勋章条件是早期时被误传的一个假情报，当时还有玩家相约联机一起"跑马拉松"（笑）。实际上当玩家拿到其他49枚勋章后，最后一枚就会自动获得了，而耗时最长的莫过于"累计击倒53594人"。

《最终幻想 零式》中ACE的牌能算远程吗？他的技能中那个像墙一样的是什么作用啊？

郑州 王豪

ACE可远可近，他的近身攻击瞬间输出效率比远距离高得多，但总体来说他确实算远程。这位玩家说的"像墙一样的技能"其实是防御魔法"ウォール"，效果是防御所有远程攻击，这是每个角色都可以装备的。

我《碧之轨迹》玩到第一章的第二天，做完所有的紧急任务后不知道该去哪了？

兰州 Ray

在第一章的第二天，必须要到旧市街的交换商店里去触发剧情，在离开旧市街时会触发瓦吉单挑瓦尔特的战斗，只有在触发过该剧情并完成全部紧急任务后，在离开特务支援课时才会接到芙兰的电话继续后面的剧情。

3DS的外置右滑杆可以购买吗？大约多少钱人民币？

北京 郝骏

可以单独购买，预定和《怪物猎人3 G》同时于12月10日发售，售价为1500日元，约合人民币130元。

请问记忆棒报废前有什么征兆吗？最近的我的PSP读取指示灯总是有规律地闪。

上海 徐晨龙

除了你上面说的情况外，还有PSP开机时黑屏并停在读取记忆棒阶段，玩游戏不正常地卡机，看视频经常报错，这就证明记忆棒有坏区了，如果不管坏区还会继续扩大，所以记忆棒有保修的话就尽快拿去修吧。

小编寄语

苍穹

《3DS专辑》上市后收到了来自读者的大量反馈，虽然这也有抽奖的因素，但还是要感谢每一位寄来回函表的读者。无论是严厉的批评还是诚恳的建议，我们都会一一总结记录，为的是把下一本专辑做得更好。

上辑抽空跟纸鸢战了几盘PSP上的《WE》，互有胜负。操作时没有L2、R2仍然无法习惯，手上总感觉空荡荡的，结果我这个"盘带流"被硬生生地逼成了"直塞流"。

PSV发售进入倒计时，3DS的大作每年也如期而至，年底的游戏界可谓精彩纷呈。一向不差钱的鲁叔在疯狂败物后也表示扛不住了，裤腰带无法再勒紧的情况下只得把春节返乡的机票钱都拿了出来，这种精神实在是"可歌可泣"。

半夏

★订了回家的机票后我瞬时一贫如洗，我仿佛听到年底的PSV离我远去的脚步声，反正都买不起了，索性将剩下的钱拿去订了粘土和手办（阿啦，似乎重点又搞错了）。

★本人是准节奏白痴，双手极度不协调，曾创下过"街机版《DJMAX》教学模式死亡"的奇迹。但还是克服了重重困难攻克了《初音》困难8星以下的歌曲，这就是爱啊！我才没有说我是为了看猫耳大哥卖萌才爆发的！

★推荐日剧《深夜食堂》，一共两部，讲东京角落里一家小饭馆里各种各样的温情故事，适合现在这种冷冷的天气，夜深人静时一个人戴上耳机慢慢品味。记得摆好零食和纸巾在手边，一般情况下看完的人大多哭得死去活来，一种是被感动的，另一种是饿的。orz

白菜

□最近一个月来忙得不可开交，已经很久没有上线跟朋友玩网游了。以前三天不上心里就有点发慌，结果硬是停了快一个月倒还没什么感觉了。看来网游玩我我得还没想象中深。

□跟鲁叔讨论起十月新番动画，鲁叔说他追了3部，我当即表示是他的4倍。但在背名字的时候却总差一个想不起来。后来回家一查新番表，原来追了16部。难怪总感觉近两个月看视频的时间变多了

□两天100多页《写真攻略本》的稿，校得头昏脑胀。从来没有这么恨过AKB。

胧月

★《女歌手计划 扩张版》虽无上将《罗密欧》助阵，却有圣女《歌に形はないけれど》献歌，不太贪心的我已经很满意了。个人诟病的是《番凤》的编曲，"我ぐ风となりて"的这一段无论从意义还是韵律结构上都不应该删掉。

★《量子恶魔传说》全5卷均已发售，帮我补完了原作那虚掩半壁的世界观，有深厚日语基础并对宗教感兴趣的话，强烈推荐。至少"上帝能不能造出自己举不起来的石头"这种粗浅的问题是难不倒你了。

★不少爱国青年喜欢抬高汉语的学习难度，似乎世界上所有外语加起来都不如汉语难学。有民族自豪感的确是好事，我也不否认汉语文学作品的地位，不过既然要比较难度，不如先精通几门外语（比如梵语、阿拉伯语）心里有个参照物再来比较啊

★游戏还没发售，先公布DLC——日厂，或者说以N字开头的那个厂，没节操惯了反倒成个性了对吧？

阿鲁

■在爱的驱使和同伴们的协力下，完成了《AKB1/48 星恋关岛 写真攻略本》的制作，当大家看到这段话时，本书已经在全国上市了，对AKB有爱的朋友可千万要捧场哦！

■由于上辑做了预告，那么这次就放出已经到货的乌贼娘PVC给大家欣赏吧。不过乌贼娘下方为什么有个奇怪的家伙

Juxi（美编）

◆突然对一些小点感兴趣，于是什么豆渣饼、葱油饼、蛋糕、蛋挞，中式西式简单点心都来学做一下，家里两个女人自然就成了试吃白老鼠。当然，不管好不好，最后都得塞到肚子里。

◆某人煲汤，一尝之下竟然差点吐出来，好吧，毫无疑问她确实没有煮饭的天份，我终于决定放弃，任她自生自灭算了。

马修

◆早上和妹子闲聊，发现想回到学生时代的职场人士还真不少，于是蹦出个开“回归学生时代”圆梦主题公司的点子，被妹子一棍子拍死，原因很简单，环境可以重现，但走向社会多年的人再无学生时代的心境，即使在休息日付了钱坐在主题教室里装两天学生，脑子里也无法挥去诸如签单、截稿、约会、接孩子、买菜、缴费、充值、还贷、投资涨跌等等的生活工作中事。

◆花开有重日　人无再少年。人生如此，游戏又何尝不是呢？抱怨如今玩游戏没有以前玩游戏的乐趣时，其实也可以自问下，是否还有当初完全无忧无虑的心情。

◆话说回来，如果真的可以给我个机会回到学生时代，那我还是不会回去。一些青涩的记忆固然美好，但中考和高考这种旷日持久又拖泥带水的巨大压力实在是不想再经历第二次了。

LIKY

◆用了iPad上的苹果官方视频编辑软件iMovie感觉还是挺顺手的，软件内置了不少模板，非常贴心　剪辑个动感相册或者生活影像能够获得不错的效果，不过要是想要更多的扩展应用就有点力不从心，很多效果都没法做，希望以后的版本能够实现更强大的功能。前段时间同学聚会，正好用它剪辑了两段聚会视频，获得大家一致好评，大家都夸我很有才。我心想·切，这算什么，好歹也是做了这么多年的“口袋光环”的人。（笑）

◆家里的卡片机间歇性出故障，看来是要换代了于是又开始关注相机，现在微单被炒得火热，个人也比较心动，松下GF3、索尼NEX-5C、奥林巴斯EPL……到底该买哪个？又开始忙着恶补相关知识了。

咕噜（美编）

◆某日清晨上班路上坎坷多，走在小区路上目睹两车“接吻”，坐在公交车上司机右转时急刹差点和行人“亲密接触”，一个左转弯的红绿灯居然等了3个240秒才通过。

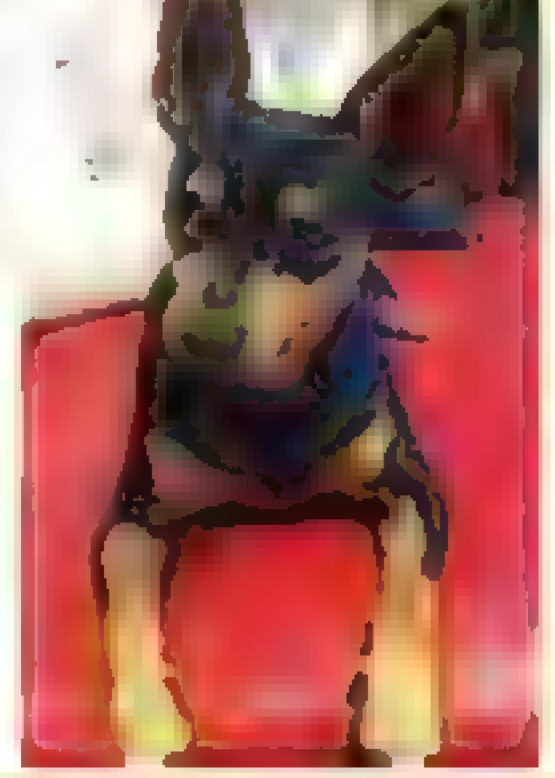
◆“光棍节”你的“子弹”装满了吗？“开战了吗？“光棍节”当日淘宝商城的销售额就完成了336亿元的“壮举”，好惊人的数据。不过当日的促销实在是很疯狂，2折、3折、5折的广告满眼都是。1分、1元、10元的抢购包邮活动令无数的买家蠢蠢欲动。想一想能抢到这样的商品拼的就是网速+电脑配置+运气或许会有成功的机会。据说有些人气很高的活动开始时页面都无法正常打开，网络堵塞相当严重。

sienna（美编）

◆自从有了微博，就开始用它来记录我的生活，等到我老了走不动了，我想它会变得很宝贵的。

◆最近在东门发现一家火锅超市，性价比极高，真是泪流满面呀！

◆想我家梦梦了　发一下我家梦梦的萌照吧。



酷洛洛

★最近不知道为何，躺在床上一般30秒内就睡着了，就算同住的室友怎么打滚吵闹，第二天听室友陈述，说自己好像睡得跟死了一样，雷打不动。真不知道是好事情还是坏事

★用了半年，发现A55的狗头已经出现局限性了，一些场景怎么都拍不出感觉，看来明年非换不可，但α系的镜头好一点的基本上万Sony你这不是坑爹么（是单反穷三代的又一力证）。

★貌似最近又胖了，缺少运动是大问题，减肥，得减啊。

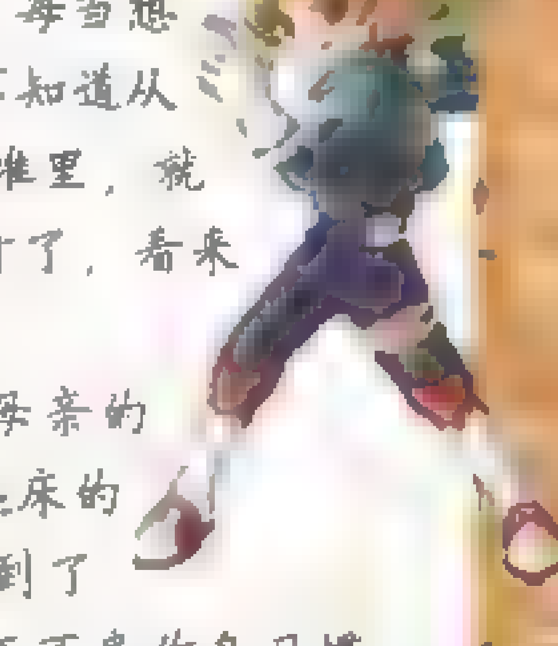
纸鸢

●最近去看了《猩球崛起》和《铁甲钢拳》都是非常不错的片子……但这不是重点，重点是这两次观影都是阴差阳错所致。第一次我是去看《名侦探柯南》M15的，但是因为没有国语版，于是改看了《猩球崛起》；第二次则是去看《丁丁历险记》的，结果只有3D版，于是改看了2D画面的《铁甲钢拳》。

●据电影院方面讲，绝大多数观众在观看《柯南》M15的时候，都会选择日语版，同时2D和3D版电影在有的选的情况下，也是选择3D版的观众多一些，所以他们的做法就是干脆只播日语版，或者只播3D版。好吧，虽然是“一小撮”，但还是希望附近的影院能够照顾一下我这样“小众化”的观影需求。

●光棍节那天零星看了几眼中国队的比赛，刚好看到了伊拉克队的进球，当时周围的人几乎全在为伊拉克队叫好，那一刻还真替中国足球心酸。

乌冬



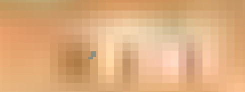
◆最近玩得最多的游戏就是《游戏王TF6》，本来想玩完新牌组就停的，可每当想玩其他新游戏的时候又因为选择太多不知道从哪个开始好，于是最后还是栽进了牌堆里，就这样反反复复游戏时间也接近200小时了，看来我还真是一个怕麻烦的人。

◆请年假回家休息了一下，在母亲的监督”下，每天过着10点睡觉7点起床的超正常生活，时隔多年终于再次体验到了早睡早起的好处，还以为可以借此纠正不良作息习惯不过回到工作没多久又变回了老样子

澄香（美编）

☆不小心把自己的信用卡弄丢了，而且如果不是要用卡还不知道自己的卡丢了，当然更不知道是什么时候丢的，粗心大意的性格可真不好。查询了一下幸好没有其他人的刷卡记录，之后赶紧挂失了，补交了60元的补卡费，不过补寄的卡等了半个多月还没有到。

☆朋友从东北回深圳，给我带了一袋她们的当地特产——松子。但都是没有开口的，得用牙咬，可怜我的牙，吃完一袋松子牙也变锋利了。



想秀你就来

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信（兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）），等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

交流空间

向楚贤　昵称：RG王子

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《深爱》
地址：广东省深圳市福田区天然居E栋1501
邮编：518034
QQ：522397158
想说的话：坐等PSV。

刘丽洁

性别：女　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《二之国》
地址：江苏省徐州市铜山区解放南路中国矿业大学成教院
邮编：221000　QQ：452526214
Email：452526214@qq.com
想说的话：如果我有一个3DS就好了……

李伟健　昵称：马骝

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《轨迹》
地址：广东省湛江市赤坎区海建路11号5幢3门405室
邮编：524000　QQ：822291877
Email：822291877@qq.com
想说的话：我寄了两张回函表，上帝保佑……

贺若愚　昵称：鱼梓酱

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《轨迹》
地址：新疆乌鲁木齐市头屯河区八钢三营区117栋17号
邮编：830022　QQ：825411178
Email：825411178@qq.com
想说的话：最爱AKB48，最爱麻友友！

窦嗣伟　昵称：SOYA君

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《伊苏》
地址：辽宁省沈阳市和平区南五马路沈阳市第二十中学高三（四）班
邮编：110001　QQ：657045410
Email：657045410@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

黄金栋　昵称：机神

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》
地址：广西玉林市博白县中学1104班
邮编：537600　QQ：1411048663
Email：1411048663@qq.com
想说的话：第一次买《掌机王SP》，很好很强大，下次接着买。

只言片语　希望SEGA再出《三国志大战》或《战国大战》。（大连 HiLop）

陈海松

性别：男　　年龄：23
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化》
地址：广西玉林市玉州区垌口里148号
邮编：537000　　QQ：1192833192
Email：1192833192@qq.com
想说的话：希望可以交到更多喜欢玩掌机的朋友！

王硕　昵称：Key 随意

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《深爱》、《初音》、《符文工房》
地址：河南省新郑市八千开发区北大附中河南分校高三18班
邮编：451171　　QQ：790309142
Email：790309142@qq.com
想说的话：拼搏一年，冲刺高考，爱花，等我……

赵雪枫　昵称：小枫

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、3DS、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》、《口袋》
地址：湖北省武汉市武昌区大成路45#
邮编：430060　　QQ：466408333
想说的话：开学了，又和游戏说再见啦！

黄益均　昵称：骑鱼逛大街

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：福建省厦门市思明区屿后南里385号604室
邮编：361012　　QQ：494730931
Email：494730931@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

李智胜　昵称：小智

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《王国之心》、《初音》
地址：广西南宁市西乡塘区上尧村11队6号
邮编：530003　　QQ：975418670
Email：975418670@qq.com
想说的话：希望能认识更多的同城玩家，交流对游戏的看法和体会。

李金东　昵称：还那时

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《FF》、《我的妹妹哪有这么可爱》
地址：安徽省合肥市庐江区庐江二中高三（10）班
邮编：251500　　QQ：815496540
想说的话：《初音》还有轻小说神马的最喜欢了。

吴志恒　昵称：恒山山神

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《MHP》
地址：广西玉林市博白县中学1105班
邮编：537600　　QQ：736403580
Email：736403580@qq.com
想说的话：这本书对新手来说真的很有用，虽然我是第一次买，但以后我每辑都会买的。

薛泽宏　昵称：胞子

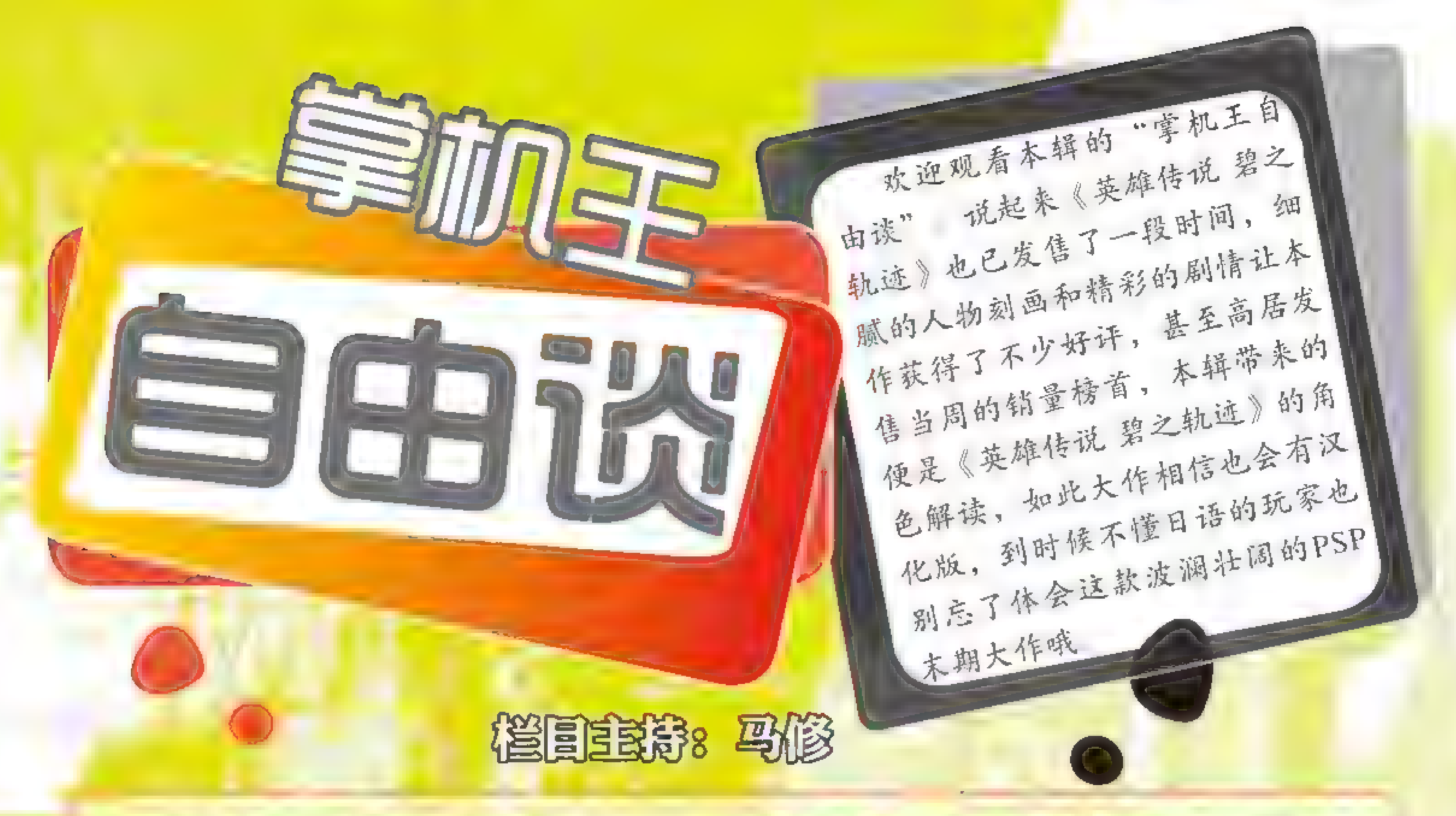
性别：男　　年龄：12
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《战神》、《MHP》
地址：湖北省武汉市武昌区水果湖二中七（二）班
邮编：430000　　QQ：351441081
Email：351441081@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

朱鑫嘉　昵称：Jake

性别：男　　年龄：23
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》
地址：江苏省南通市崇川区观音山街道八一花园1幢408室
邮编：226014　　QQ：1034542293
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

张淳　昵称：单行道

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》、《逆转》、《DQM》、《BB》
地址：浙江省台州市椒江区枫南小区36-3-102
邮编：318000　　QQ：561357057
Email：saber1993@yeah.net
想说的话：老任终于爆发了！此刻万事俱备，只欠《口袋》！



栏目主持：马修

零之起始，碧之延续

——《英雄传说 碧之轨迹》角色简评

文 古梓

※本篇点评涉及剧透

笔者并非是“《英雄传说》系列”的死忠，对其大作“《轨迹》系列”也仅仅停留在听说过的层面上，真正狠下心接触“《轨迹》系列”是从《英雄传说 零之轨迹》（以下简称《零轨》）开始，哪知道一玩上手便发现想停都停不下来，其中吸引人的要素有很多，但真正打动笔者甚至通关几遍后仍旧感慨万千的是其细致入微的人物刻画以及感人至深的剧情。现在其续作《英雄传说 碧之轨迹》（以下简称《碧轨》）也已玩通了两遍，可心中还是意犹未尽，总觉得有很多感想急于抒发，却又找不到一个合适的方式。拖了好久终于决定拣其中几个角色来稍稍说说，这才有了下文。

被选择的未来

人生就是选择，你的过去、现在和将来都是靠你无数次选择所造就出来的，可万一有一天，当你发现连自主选择的权力都没有，等待自己的不过是一个被选择好的未来的时候，你又该怎么办？大哥哥兰迪或许正是这样一个过去一直生活在此种环境中的人。

表面看兰迪是个笑嘻嘻甚至有点吊儿郎当不务正业的乐天派，当初他会选择加入支援课这个工作吃力不讨好的地方纯粹是因为这里够自由，可以让自己充分享受生活，所以每天到处闲逛，晚上到酒吧夜店喝喝小酒便成为了他消遣生活的必定项目。虽然看似轻浮，但他总是像照顾弟弟妹妹一样帮助着主角罗伊德一行人，关键时刻兰迪更是一个值得信任的可靠大哥哥。可惜的是，如此轻松惬意的生活被突然到访的猎兵团“赤色星座”给破坏得干干净净。当副团长西格蒙特准备说出兰迪当年的事情时，兰迪一度情绪失控，那一刻他生怕同伴知道他的过去，更害怕自己会因为这段过去而变得不再是现在的自己。

命运对他的捉弄并没有因为他的愤怒而停止，当他目睹了因为赤色星座的肆意破坏而变得残破不堪的城镇景象时，终于再也无法抑制住内心的动荡。他选择独自一人静静地离开支援课，打算以一己之力击败猎兵团，好和过去那个只能被动选择的自己作个彻底的了断。然而令他大吃一惊的是，罗伊德他们不仅没有放弃他，反而不顾战场险情赶来帮忙。看着大家为了自己身陷险境，兰迪终于将内心的感受一股脑全爆发了出来：“我根本就不该和你们在一起！知道吗？当初为了打败敌人我利用了那个村庄，不但把无关的人牵连进来，还害死了和你们一样无辜的年轻人！我是个无药可救的人渣，连我自己都不能原谅自己……够了！已经够了！我受够了你们像大哥一样依赖着我。”可是，

一通话语过后，回应他的依旧是同伴不变的信任目光：“就算你真的无法原谅自己，那么哪怕只有我，也会原谅兰迪你的！”

原来兰迪是赤色星座的团长“斗神”之子，是最有望成为下任团长的人。三年前，他接受了斗神的一个任务，要去歼灭西风旅团的两个中队。可当时敌我兵力相距悬殊，于是他想到了利用地形优势，借助该村庄实行偷袭作战。结果他成功完成了任务，代价却是整个村子被烧成灰烬，村民无一幸存。在死难者中，他发现了一个熟悉的身影，这个死去的年轻人曾是兰迪自认为除了猎兵团的人之外最好的朋友，以往没有任务的时候，他们经常在酒店里喝酒。那时候年轻人还说总有一天会离开村子开家属于自己的小店……可现在，他的梦想和生命全都被兰迪夺走，被冷酷的战争给彻底毁灭。其实兰迪早就厌倦了猎兵的生活，更厌倦了一味按照别人选择好的路走下去，可面临好友的死亡和自己胜利后本该表现出的喜悦，他茫然了——那个何时会开上自己小店的渺小梦想和迟早有一天会继承斗神称号并且一直战斗到死的自己的人生，到底哪个更有意义？不安和恐惧最后逼得他选择了逃避，隐瞒自我并用酒和嬉笑来掩盖那段记忆。幸运的是，支援课成员的理解和帮助最终让他明白生命的价值和活着的意义，让他终于有勇气要为自己的过去作个了结，并照着自己所选择的未来继续走下去。那一夜，当他可以微笑着和朋友举杯述说着自己最为忌讳的过去的时候，他心中已经不再恐惧，因为他终于拥有了属于自己的未来——于动荡的时代中渴求和平，在欺瞒的世界中追求正义。

圣痕之伤

力量到底是什么？得到了强大的力量对自己来说又意味着什么？这个问题，或许瓦吉是最有发言权的。这位美男子起初只是活跃于旧市区的某个名为“圣约”的帮派领袖，他的工作不外乎时不时领着帮小弟和死对头帮派搞搞“联欢”，没事去上流社会交际场所陪陪某些孤独女性。虽然一副凡事好像都不太认真的模样，但对事物的敏锐洞察力却总能让他在关键时刻一语道破天机。就是这么一个对什么事情都提不起多大兴趣的人，面对死对头瓦尔特发怒般的挑衅时，他却似乎毫无理由地使出了全力，将一直很自负于自己强大力量的壮汉打得只剩下惨叫的份。之后，看着为了追逐自己误入歧途变成鬼人的瓦尔特，一向没有表露出太多情感波动的瓦吉言语间竟透着一种近乎于怜悯般的惋惜，一句“力量是一种沉重的负担”或许正好道出了他心底最深层的想法。

瓦吉的真实身分是七曜教会星杯骑士团的守护骑士，因为觉醒了圣痕所以拥有强大的战斗力，可他对此并没有表现出半点喜悦，因为他知道所谓圣痕不过是深深刻入灵魂的印记，虽然是强大力量的源泉，但同时也是最为禁忌之物。“当这圣痕出现的时候，我失去了家人和朋友，甚至连自己的未来都失去了。”

一切变故源于七年前，当时瓦吉生活在一个几乎与世隔绝的偏远山村里，因为能听到太古之神（某个远古遗留下来的咒具）的声音而担当起巫子。结果某天，村中人一个接一个陷入了昏睡状态，一番探查之后才发现是他们所供奉的神的力量失控并开始通过地脉吸收周围精气所致。当时瓦吉坚持要将神封印，可长老们不但不同意，还要献上活祭品。幸亏教会骑士到来才阻止了这场愚蠢的仪式，一心要从中得到解放获得自由的瓦吉没有多想，完全照着教会骑士的要求去做，不料自己反被咒具的力量所依附。就在这万分危机之时，瓦吉觉醒了刻印，一举将咒具破坏。虽然全村人因此得救，他也终于得到了自己渴求已久的自由，可代价却是他必须一辈子都背负上“杀死了村民一直信奉的神的罪大恶极之人”这个骂名。于是，他离开了家园，今生恐怕永远都不可能回去。其实处理咒具解救村民除了将咒具破坏就别无他法，但他宁愿相信这是上天对自己的惩罚，对当初只是一心想着得到自由而全然没有考虑后果、对力量不存半点敬畏之心的自己最大的惩罚。所以多年以后，他才会想靠自己的力量唤醒沉迷于虚幻强大力量中的瓦尔特，或许，仅仅是不希望他重蹈自己当年的覆辙吧。

你与我相似

莉莎，表面上是彩虹剧团的女舞者，深受团长和伊莉娅的赏识，为人温柔礼貌且善解人意。可她还有不为人知的一面，传说中的杀手“银”，一个只要接受委托便绝对能将目标人物杀死的可怕死神。“银”这个名字注定她必须活在影子中，绝对不能将自己暴露在阳光之下，如同月亮，本就不应该出现在太阳所到之处。她一直和所有人保持距离，怕的就是在这群阳光得过分充满着生命气息的人中迷失了自我。可经过一段时间的接触，她的内心便开始发生某种改变。她苦恼于这种改变，以至于外表流露出的笑容充满着道不尽的空虚。

一直到赤色星座攻击城市，夏丽为了激发其战斗不惜伤害伊莉娅和其他人时，莉莎终于忍不住要回应内心最真实的渴望——替被伤害的自己珍视的人和容身之所报仇。幸好，之后通过罗伊德的口听到了伊莉娅的问话：“对你来说最重要的到底是什么？”那一刻，她像个普通女孩一般哭了：“我想再次和大家一起在那个舞台上跳舞”。

在这个人称“染血的夏丽”的小女孩夏丽身上，莉莎似乎看到了另外一个自己，可那又是不

完全一样的。夏丽九岁就上战场，并一直享受着鲜血和杀戮的快感，可莉莎从未为完成了任务而感到一丝的喜悦；夏丽可以毫不犹豫地让自己面对各种险境，俨然不畏死亡，莉莎也可以，但她并不是不怕死，而是根本就不存在关于死的认知。现在莉莎想要和她对话并非是为了替伊莉娅报仇，大概是某种程度上的同病相怜。“在无尽黑暗中找到了光明的我，绝对不是只生活于硝烟和鲜血世界中的你所能赢得了的。”从未有一次，莉莎像现在这样强烈表达出自己的情感。

没有人知道莉莎的内心，因为杀手银之名是一子相传，所以父亲为了让她继承银故意带她远离了家园，使得她从小就没有半点关于母亲的记忆。她觉得这一切都是最为平常不过的，每天进行着各种严酷训练也不过是家常便饭，因为无论什么情况都必须执行任务，无论怎样的目标都必须结果掉，这才是银。曾经，理所当然去接受父亲的指示执行任务就是她世界的全部，可当有一天父亲得了不治之症倒下时，她一直坚信的世界顷刻间便崩溃了。之后，父亲不但不接受任何治疗，还命令她为了继承银必须杀了自己，那一刻她更是愣住了，犹豫了好久始终下不了手。这让一直以来从未忤逆过父亲指示的她大感困惑，到底是为什么，为什么自己会下不去手？于是她平生第一次感到了恐惧，自己现在的所作所为难道不是在玷污承载着父亲一生心血的银的名号吗？难道不会让临死的父亲大失所望吗？可父亲却苦笑着说：“这才是你，你的银就由你自己来决定吧。”

莉莎并不知道父亲到底是以怎样的心情说出这句话的，更不明白这话中究竟包含着什么意思。直到两年前进入自治州，无意中被伊莉娅发现并被强拉去剧团跳舞，她的一切才发生了改变。那种活着的感觉，那种为了他人而战的感动，那种站在阳光之下的美好都是她以前完全没有体验过的。终于，她恍然大悟，父亲是希望自己能做回自己，而并非一味的被“银”之名所束缚住。那一刻她流下了眼泪，回想起来，就算父亲死的时候，她也不曾如此哭过。而现在，明白了一切的她终于能够真实地用痛哭的方式来宣泄内心的情感，这里有悲伤，更有喜悦。

[illegible]

纪娅是个可爱的女孩，身边人无论是谁都很喜欢她；纪娅是个很爱撒娇的女孩，每当罗伊德他们回来，她总会第一时间扑过去将罗伊德紧紧抱住；纪娅是个聪明的女孩，很多事情只要一学就会；纪娅是一个很会担心别人的女孩，每每关键时刻眼中总会流露出小女孩不该有的悲哀神情。可谁也不曾想到，就是这样一个年少不更事的小女孩，竟成为众多事件背后的关键，更没有人注意到她每一次对众人所流露出的担心其实都源自于她心底真正的恐惧。因为她早就经历过了一切，经历过了罗伊德他们的死亡，经历过了无数次沉重的内心伤痛。

纪娅是以重造“幻之至宝”为由而创造出来的人造人，因此她具备了重组因果干涉世界的能力，而她最早改变的正是罗伊德他们战死的事实。正因为她见证了众人的死亡，才更加害怕会再次失去大家，才拼命想要继续改变事实，越发渴望着能靠自己的力量帮到大家。然而，记忆的渐渐恢复又让她陷入了无止尽的苦恼中。一方面，她希望罗伊德能找到自己，另外一方面她又不得不远离罗伊德。她看到了一切的未来，要改变这一切就必须将自己投入新的战场，好重组世界，让所有人远离战乱。同时她也很清楚，继续下去肯定会加重对罗伊德他们的伤害，可如果放弃的话，他们会再次被新的大国间的战乱牵扯进去。正当她犹豫不决不知所措的时候，是罗伊德向她伸出了双手，让她明白幸福的真义。

可一切并未就此结束，纪娅本身还有一种力量。她总会有意无意地操纵身边人的内心，使得他们都喜欢上自己。换言之，一直以来周边人对她的态度并非完全发自真心，不过是她渴望被人爱护思想的集中体现罢了。最后，残酷的事实逼得她不得不将自己隐藏起来，拒绝一切。她知道自己不是人类，知道自己一直在操控着罗伊德他们的心，这样的自己根本就没有资格得到大家的爱护，关键时刻还是众人的真情感动了她。原来，从一开始就不存在被操控，大家的感情都是真实的，心中想法也是真实的，惟一不变的正是这种同伴间的关爱。当纪娅向罗伊德完全敞开心扉时，她哭了，她终于不用再掩饰任何情感，因为这一刻，她觉得自己从未像现在这样幸福过。

如果按照一贯套路，《碧轨》应该有一个大团圆的开心结局，但最终带给笔者的并非如此假设当初放弃抵抗，得到了至宝力量的自治州使可以远离战乱，可现在夹于两大国间，自治州最终还是陷入了被帝国残暴统治的黑暗之中——这样的收尾确实令笔者惆怅了很久，末了又不得不感叹一把：当今随处可见优越感十足的“日呆”论调，可这些人始终忽略了一点，抛开外表的光鲜亮丽，日式游戏符合东方人审美又极具细腻情感的人物塑造，或许才是时下这个浮躁业界最为难能可贵的。

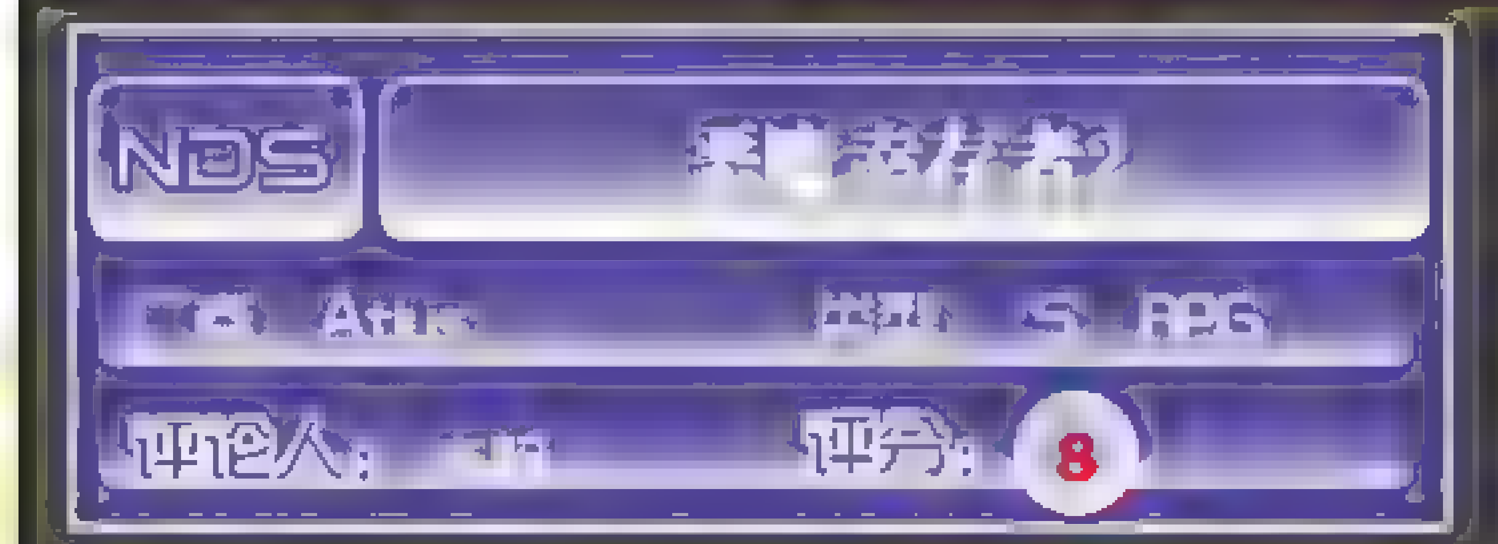
玩家点评

PSP 《战国BASARA 群雄编年史》

厂商：Capcom　类型：ACT

评论人：[illegible]　评分：6.5

“《战国BASARA》系列”在[illegible]上成为了新一代的“割草”类游戏的[illegible]。然而本作，笔者只能说这么一句：“老卡，你这样[illegible]太不应该了吧。”自打进入游戏起，笔者脑海里立即浮现出另外一个游戏系列——《高达对高达》，这两个游戏实在是太像了，就连地图都很有《高达对高达》的风格。[illegible]，不过内容倒是很丰富，除了以前的任务模式外，新增的“车轮战”模式使得喜欢挑战极限的人有了一个好去处。[illegible]其实就是前作里的故事模式的加强版，[illegible]能彰显角色个性的“BASARA技”在这系列取消实在有损“重视角色个性”这个给人们的印象。好在游戏中人物技能的表现一定程度上弥补了这个不足。游戏中角色动作相当流畅，打击感也属上乘，真是无愧于老卡“动作天尊”的称号。至于合战系统，实在是有一种糊弄玩家的意思，令人怀疑其完成度。而且游戏里的主要角色基本上都是强角色，使游戏的平衡性大幅下降。总的来说，笔者个人觉得本作似乎只是个试水之作。



NDS 《恶魔幸存者》

厂商：Atlus　类型：S·RPG

评论人：[illegible]　评分：8

本作各方面表现均属上乘，战斗系统完全继承前作，让玩家可以轻松上手。恶魔全书的加入让玩家对仲魔的培养和合体更为顺畅，几经努力培养出强大的合体仲魔，那是相当有成就感的事情。本作难度基本和前作持平，玩家需要考虑各种技能的搭配以及针对敌人属性做出不同的排兵布阵，很有战略性。加之丰富的分支选项和多结局设定，即使多周目也不会让人觉得枯燥。当然，相较之前作，本作的缺点也比较明显，因为剧情主线彻底摒弃了一直以来的神魔间的战斗，重新树立起管理者阵营，这反而失去了系列该有的氛围。还有，无论是北斗七星还是忧虑者，都充满着浓浓的“EVA风”，如此设定对《EVA》死忠来说或许是一大亮点，但对其他玩家而言就只能见仁见智了。还有要赞的是本作对角色的刻画细腻入微，每每都有些令人感动的细节表现，十分精准地抓住了本作“幸存者”这一主题。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390-410之间，形式以评论为主，另需附上笔名、评分及一张配图。游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

[illegible]

PSV发售在即，想来SE也会放出《零式》的下载版吧，这样1000型无法联机的遗憾应该可以在PSV上弥补了，只是不知道国内的联机平台什么时候才会支持PSV呢？

日版

最终幻想 零式

ファイナルファンタジー零式

●朱雀之暗刷钱大法

当游戏进展到二周目，获得飞空艇之后，朱雀之暗就有可能出现在上空。此时搭乘飞空艇起飞，在地图上找到朱雀之暗。朱雀之暗是以带着黑色瘴气的凤凰状出现在空中的，如果撞到它上半身的瘴气，就会进入讨伐战，没有满级的角色去打基本就是找死。当然这个刷钱大法是不用讨伐它的，我们要做的是朝它的肚皮部位进发，只要不碰到上半身的瘴气就不会进入讨伐战。

当从下方接近朱雀之暗时（可以靠它的肚子非常近），按住L键不放稳住艇身，然后用滑杆调整朝向，用R键锁定朱雀之暗，按下□键射击。如果弹药命中，朱雀之暗的身上会出现一圈光晕。接下来松开R键，连点□键射击，注意观察朱雀之暗身上有没有出现光晕，出现了才算命中。大概狂轰20秒后，左上角就会出现平时在空中击坠敌人的金钱倍率显示。

到了这个阶段会分为两种情况：一是左下角没有显示金钱增加量，这个时候就赶快找个地方降落，然后再升空，重复以上操作步骤一次。另一种情况就是左下角出现了金钱增加量，这个时候就可以开始刷钱了。首先普通攻击此时已经无法命中朱雀之暗，我们要做的就是用R键锁定朱雀之暗，然后调整角度让艇首尽量与锁定光圈呈一直线，接下来同时狂点R键与□键。飞空艇会不断重复快速锁定朱雀之暗，每一发炮弹都能将其击坠一次，因此左下角的金钱会随左上角的倍率呈几何数上升。大概狂轰20秒后，金钱就会增加到上限，大功告成，撤退。

那么现在揣着近1亿的金钱，该干点什么呢？首先我们前往ローシャナ州的ラーマ，在这里可以找NPC买到マゼンタファントマ和シアンファントマ（注意NPC头上没有“店”的标示），每个售价2000。将这两种ファントマ买到上限，然后前往イスカ地方的イスカ，里面有两个站在一起的男性NPC可以用这两种ファントマ每40个换取1个提升属性魔力的成长道具。在存档点选择道具成长，就能对角色使用了。只要玩家有耐心，可以将角色的能力上限刷到255。

全角色专用饰品		
名称	详细	获得方法
神のル−ルブック	艾斯专用饰品，全魔力+30，附加耐える	二周目之后，使用艾斯乱入1000次以上
神秘の谱面	迪悠丝专用饰品，MP+50%，附加リジエネ	二周目之后，使用迪悠丝乱入1000次以上
森罗万象の事典	托雷专用饰品，攻击力+30，附加全天候无效	二周目之后，使用托雷乱入1000次以上
魔道士のリュック	凯特专用饰品，全魔力+50，冲击防御+40%	二周目之后，使用凯特乱入1000次以上
ヤヌスの眼镜	库茵专用饰品，火・冻・雷防御，作战中死亡后自动复活，招式发生变化（塔无效）	二周目之后，第二章自由行动中在里庭与库茵对话发生事件
モ−グリの人形	辛珂专用饰品，攻击、防御+50	二周目之后，使用辛珂乱入1000次以上
魔女のパフュ−ム	赛斯专用饰品，通常攻击附加即死・发火・毒效果	二周目之后，使用赛斯乱入1000次以上
乙女のレギンス	赛文专用饰品，防御+40，附加リジエネ	二周目之后，使用赛文乱入1000次以上
悟りの皆传书	艾特专用饰品，攻击力+60，全魔力-40　耐えるの效果	二周目之后，使用艾特乱入1000次以上
流星バックル	纳因专用饰品，HP+60%，附加耐える	二周目之后，使用纳因乱入1000次以上
HAGAKURE	杰克专用饰品，攻击力+80，防御力-50，附加リジエネ	二周目之后，使用杰克乱入1000次以上
オ−ダ−ス−ツ	金专用饰品，HP+50%，附加全天候无效	二周目之后，使用金乱入1000次以上
指导者のロ−ブ	玛奇那专用饰品，防御+30，附加全天候无效	二周目之后，使用玛奇那乱入1000次以上
エンゲ−ジリング	蕾姆专用饰品，全魔力+30，附加リジエネ	二周目之后，使用蕾姆乱入1000次以上

●全角色最强武器

获得条件为三周目以后，有一个黑色的球体会沿着旧ロリカ地域→アズ−ル地区→ライロ−キ州→インスマ地方的顺序进行移动，接触它之后将会进入与玄武露希的战斗，战斗为1对1单挑，出战人员是在存活的角色中随机抽取。胜利可以获得该角色最强武器，失败则会被夺走一件武器。

从以上条件可以看出，为了获得对应角色的最强武器，我们可以先在大地图上找99级的怪，让其余的角色去自杀，这样遇到黑球时就100%是存活角色上场战斗。玄武露希的攻击方式比起主线流程中要多上一些，但本质没有变化，仍然是在攻击后露出重创点。因此可以给角色装上自动回避的アボイド，待对手攻击完毕后狙击其重创点就能快速结束战斗。

另外本战可以完成一个S.O.任务，在15秒以内用冰属性攻击命中，可以获得饰品“冰结の书”。

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 栏目主持 旋月

11月初《超级马里奥3D大陆》余波未止，12月头又有即将登场的《马里奥赛车7》，3DS玩家不愁没游戏玩。相比之下，PSP从11月23日的《七龙战记》发售后将近一个月的时间里都只能与小众向的作品见面，期待跨平台发售的《默示之王》能够吸取前作的经验教训，改善其品质。另外的一个重大消息则是《新·深爱》将从原定的12月8日延期到明年情人节——即2012年2月14日发售，系列FANS又得等上一段时间才能与“女友”约会了

发售表阅读说明

Nintendo 3DS

[illegible]					
24日	薄樱鬼3D	薄桜鬼3D	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	ETC	6090日元
24日	柏青哥天国3D 赏金海物语 梦见少女与柏青哥之王决定战	パチパラ3D プレミアム海物语 梦见る乙女とパチンコ王决定战	Irem	PUZ	6090日元
[illegible]					
1日	索尼克 世纪 青之冒险	ソニック ジェネレーションズ 青の冒険	SEGA	ACT	5229日元
1日	马里奥赛车7（日版）	マリオカート7	Nintendo	RAC	4800日元
1日	蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道	クレヨンしんちゃん 宇宙DEアチョー!? 友情のおバカラテ!!	NBGI	ACT	5040日元
1日	总爱茶犬	お茶犬といつもなかよし	日本Columbia	ETC	5040日元
1日	料理妈妈4	クッキングママ4	Office Create	ETC	5040日元
4日	马里奥赛车7（美版）	Mario Cart 7	Nintendo	RAC	39.99美元
8日	世界足球 胜利十一人2012	ワールドサッカー ウイニングイレブン2012	Konami	SPG	5800日元
10日	怪物猎人3 G	モンスターハンター3(トライ)G	Capcom	ACT	5800日元
15日	雷电十一人GO 光明・黑暗	イナズマイレブンGO シャイン・ダーク	Level-5	RPG	5800日元
15日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	PUZ	5040日元
15日	热血硬派国夫君 特别版	热血硬派くにおくん すぺしゃる	Arc System Works	ACT	4410日元
15日	萌萌大战争 现代版 3D	萌え萌え大战争☆げんだいばーん 3D	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
15日	企鹅的问题 战争	ペンギンの问题 ザ・ウォーズ	Konami	ACT	5250日元
22日	SD高达G世纪 3D	SDガンダム ジージェネレーション 3D	NBGI	SLG	6090日元
22日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	RAC	6090日元
未定	无意识交换日记	いつの间に交换日记	Nintendo	ETC	免费
[illegible]					
未定	大战略3DS（暂名）	大战略forニンテンドー3DS（暂名）	Systemsoft Alpha	SLG	售价未定
未定	公主辣妹 天堂（暂名）	姬ギャル パラダイス（暂名）	日本Columbia	ETC	5040日元
未定	潜龙谍影 食蛇者	メタルギア ソリッド スネークイーター	Konami	ACT	售价未定
[illegible]					
12日	皇牌空战3D 纵横火网	エースコンバット 3D クロスランブル	NBGI	SLG	5800日元
12日	丁丁历险记 独角兽号的秘密	タンタンの冒険 ユニコーン号の秘密	Ubisoft	ACT	5040日元
12日	心灵相机 附体笔记本	心灵カメラ 凭いてる手帐	Nintendo	AVG	售价未定
19日	迷宫的彼端	ラビリンスの彼方	Konami	RPG	5800日元
19日	节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产	リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遗产	SEGA	MUG	6090日元
26日	生化危机 启示录	バイオハザード リベレーションズ	Capcom	A・AVG	5990日元
26日	动物管理员3D	ズーキーパー3D	Robot	PUZ	3990日元
[illegible]					
14日	新・深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	6980日元
16日	交响旋律 最终幻想	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	Square Enix	MUG	6090日元

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年11月					
24日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	ETC	5040日元
2011年12月					
1日	口袋棒球14	パワプロクンポケット14	Konami	SPG	5250日元
8日	越狱兔 游戏时间	USAVIC(ウサビッチ) ゲームの时间	NBGI	ETC	2940日元
8日	重装机兵2 重装上阵	メタルマックス2：リローデッド	角川Games	RPG	6090日元
10日	尖帽子与潇洒魔法使	とんがりボウシとおしゃれな魔法使い	Konami	ETC	4980日元
15日	RPG工具DS+	RPGツクールDS+	EnterBrain	RPG	5040日元
15日	食梦者 漫画家之路	バクマン。マンガ家への道	NBGI	AVG	5230日元

马里奥赛车7

12/1/12/4 ◆Nintendo◆RAC◆4800日元/39.99美元

作为“《马车》系列”的第7款作品，本作扩充了赛道，引入空中和水下场景，允许玩家自由组装赛车，并追加了诸多新角色和新道具。3DS本体的系统也将结合本作的发售进行更新，完善好友添加功能，足见任天堂对本作的重视。从GBA、NDS再到3DS，相信《马车》的联机乐趣还会在掌机上延续下去。

七龙战记2020

11.23 ◆SEGA◆RPG◆6279日元

尽管画面和玩法并没有多少大作相，但游戏和《女歌手计划》一样都有着明确的针对人群。近年来SEGA围绕“客串”和“声优”两方面做文章可谓驾轻就熟，撇开宅向卖点不谈，本作的迷宫和养成系统还是具有一定挑战性的，通关并不是游戏目的，组建出自己独一无二的队伍才是成就感的最大来源。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年12月			
17日	苍翼默示录 连续变换 扩张版	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND	Arc System Works	FTG	5980日元
17日	网页三国志 触摸战斗	ブラウザ三国志タッチバトル	Marvelous AQL	SLG	免费
17日	终极漫画英雄对卡普空3	アルティメット マーヴル VS カプコン3	Capcom	FTG	4800日元
17日	真・三国无双 NEXT	真・三国無双 NEXT	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
17日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	RAC	6090日元
17日	麻将格斗俱乐部 新生・全国对战版	麻雀格闘倶楽部 新生・全国対戦版	Konami	TAB	4980日元
17日	沥青都市 喷射	ASPHALT: INJECTION	Konami	RAC	5480日元
17日	地狱军团	地獄の軍団	Square Enix	ACT	4980日元
17日	默示之王	ロード オブ アポカリプス	Square Enix	A・RPG	5980日元
17日	忍道2 散华	忍道2 散華	Spike	ACT	售价未定
17日	VR网球4	パワースマッシュ4	SEGA	SPG	5229日元
17日	未知海域 黄金深渊	アンチャーテッド 地図なき冒険の始まり	SCE	A・AVG	5980日元
17日	小古怪	サワリ・マ・クール	SCE	ECT	售价未定
17日	与大家一起	みんなといっしょ	SCE	ECT	售价未定
17日	大众高尔夫6	みんなのGOLF6	SCE	SPG	4980日元
17日	勇者的记录（暂名）	勇者のきろく（暂名）	SCE	ECT	售价未定
17日	怪物雷达	モンスターレーダー	Sony Marketing	ECT	售价未定
17日	@field	@field	Sonic Powered	ACT	售价未定
17日	真・恐怖惊魂夜 第11个来访者	真かまいたちの夜 11人目の訪問者	Chunsoft	AVG	6090日元
17日	梦幻俱乐部ZERO 携带版	ドリームクラブZERO ポータブル	D3 Publisher	SLG	6090日元
17日	魔界战记3 回归	魔界戦記ディスガイア3 Return	日本一Software	S・RPG	6090日元
17日	块魂 拉伸	塊魂 ノ・ビ～タ	NBGI	ACT	4743日元
17日	山脊赛车（暂名）	リッジレーサー（暂名）	NBGI	RAC	3790日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年11月			
24日	枪弹管家 子弹的彼方	Bullet Butlers –铳弾の彼方–	Boost On	AVG	6090日元
24日	侦探部 失踪、反击与大团圆	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –失踪と反击と大団圆–	Boost On	AVG	3654日元
24日	歌唱王子 音乐	うたの☆プリンスさまっ MUSIC	Broccoli	AVG	3990日元
		2011年12月			
1日	超越未来 固定时箭	ビヨンド ザ フューチャー フィックス ザ タイム アロー	5pb	AVG	6090日元
1日	假面骑士 巅峰英雄 Fourze	仮面ライダー クライマックスヒーローズ フォーゼ	NBGI	ACT	6280日元
1日	女仆天堂 目标是第一女仆	メイド☆ぱらだいす 目指せ！メイドナンバーワン！	Spike	SLG	900日元
8日	死亡预告 超越死与绝望	次の犠牲者をオシラセシマス –死と絶望を乗り越えて–	Boost On	AVG	3969日元
8日	小猫咪 青春回忆	こんねこ Keep a memory green	Cyberfront	AVG	5040日元
8日	科学超电磁炮	とある科学の超电磁炮	Ascii Media Works	AVG	6279日元
15日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	PUZ	5040日元
15日	魂响 送灵之诗	魂响 御灵送りの诗	Cyberfront	AVG	5040日元
17日	默示之王	ロード オブ アポカリプス	Square Enix	A・RPG	5980日元
22日	玩具箱国的爱丽丝 精彩奇妙世界	おもちゃ箱の国のアリス Wonderful Wonder World	QuinRose	AVG	5985日元
22日	魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE THE GEARS OF DESTINY	NBGI	ACT	5229日元
22日	曾几何时的天魔黑兔 携带版	いつか天魔の黒ウサギ –ポータブル–	角川Games	AVG	6090日元
22日	边境之门	フロンティアゲート	Konami	RPG	5250日元
22日	思念的碎片 伴于君侧	想いのかけら –close to–	Cyberfront	AVG	5040日元

DVD光盘内容导视

13款热门新作最新官方影像

游戏展望台

- 热血硬派国夫君 特别版
- VR网球4
- 苍翼默示录 连续变换 扩张版
- 迷宫的彼端
- 型男恋爱王国 恋情、漫画双出道 心跳
- 爱情课堂
- 默示之王
- 魔法使与主人 新天地
- 口袋棒球14
- 英雄幻想曲
- 节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产
- 白与黑 携带版
- 神孕 请为我生孩子吧!
- 魔界战记3 回归

新动一刻

- Persona4
- 机动战士高达AGE

新作特搜队

- 初音未来 女歌手计划 扩张版
- 跨过我的尸体
- 超级马里奥3D大陆
- 史莱姆总动员3 大海贼与尾巴团

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《初音未来 女歌手计划 扩张版》的演示影像中，最后歌曲取得的评价是什么?

A.STANDARD B.GREAT C.EXCELLENT

3名

PEGA精美游戏周边

Little
DEVIANTS
TM

投选票，赢大奖！
中国玩家年度盛事邀您亲临其中！

TV GAME大赏

2011年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由北通全程独家提供赞助

主办方：游戏机实用技术杂志社 | **主办媒体：游戏机实用技术 掌机王SP UCG.CN**

每年一届的TV GAME游戏大赏是中国电视游戏玩家的年度盛事，自2007年举办以来今年已经是第五届。这五年来，无数的玩家与读者参与并支持了这项活动，不仅能为喜爱的游戏投上自己宝贵的一票，还能同时参加主机大奖抽选活动，可谓意义非凡。

今年的大赏依然由“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两部分组成，我们衷心地希望广大读者能认真阅读活动流程与参与方式，以保证您的投票有效，投票结果将不影响参与中奖的资格与概率，无论采用回函表或是通过网络投票，您均有机会赢得大奖。我们联合北通公司为大家准备的奖品包括PSV、3DS等最新掌机以及全平台次世代家用机，同时还有大量北通精美实用游戏周边送给大家。投出您的选票，2011年度游戏盛世，让我们共同见证！

一 评选范围

本次评选分为3DS、NDS、PSP、Wii、X360、PS3以及跨平台七个类别，所有游戏均是2011年1月1日至2011年12月31日之间推出的作品。该候选名单中的所有游戏均由本次活动主办媒体的全体编辑几经斟酌后确定下来，代表2011年电视游戏领域最具影响力的游戏作品，您可以查看总第287期《游戏机实用技术》（收录全平台游戏名单）和总第171辑《掌机王SP》（仅收录掌机游戏名单，但不影响抽奖）阅读候选游戏的介绍。其中，专设的跨平台游戏指跨PS3和X360双平台的作品，此项为20个候选名额，其他类别则均为10个候选。

二 投票方式

1.回函投票

2011年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”选票将在本书，也就是总第171辑《掌机王SP》和总第287期《游戏机实用技术》中附送，选票上将清晰罗列各个选项的候选游戏提名名单，请您在本选票背面的表格中选出您最喜爱的游戏，在游戏名前的方框内打勾即可。每个类别最多选择三项，请勿多选。选票填写完毕后，请装在信封内邮寄到以下地址，截止时间为2011年12月26日（以当地邮戳时间为准），并在信封正面注明“2011 TV GAME大赏”字样。邮寄地址如下：

收件人：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮编：730000

2.网络投票

通过UCG官方网站ucg.cn开放的网络投票系统进行投票，并且可以实时查看当前投票结果。通过网络投票参与评选将和回函投票拥有相同的效果。

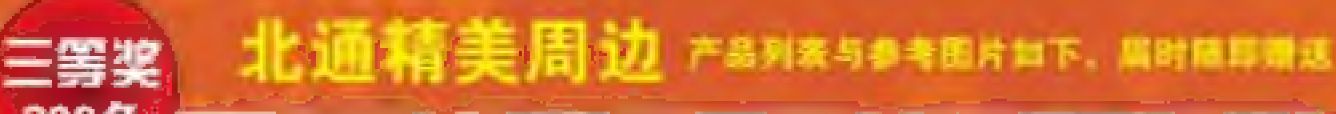
三 评选流程

■总第171辑《掌机王SP》和总第287期《游戏机实用技术》（2011年12月A）
2011年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”回函表发放。
■总第173辑《掌机王SP》
2011年度“TV GAME大赏 媒体评选部分”评选结果公布。
■总第174辑《掌机王SP》和同期的《游戏机实用技术》
2011年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”评选结果和中奖名单公布。
届时，您还可以通过UCG官方网站ucg.cn的相关页面来查询评选结果和中奖名单。

四 奖品设置

一等奖 3名 主机豪华套装 任选一套（赠品具体外观以实物为准）

二等奖 6名 次世代主机 任选一台（赠品具体外观以实物为准）



三等奖 200名 北通精美周边 产品列表与参考图片如下，届时随即赠送

北通原生铜HDMI高清线

MVP球王2 无线锂电震动版

北通阿修罗360震动手柄

北通MVP特洛伊双振动无线手柄

原生铜微型USB高速数据线

原生铜迷你USB高速数据线

北通“动力堡垒”专用外挂电池

北通“魔方炫音”PSP通用线控耳麦

北通中国风保护胶套 PSP厚硅胶套

北通中国风晶透水晶盒 PSP水晶盒

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-148-0
掌机王光盘定价：12元（1DVD+1手册）